| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 h | 10 h | 11 h | 12 h | 13 h | 14 h | 15 h |

| Mouvement selon terrain | Marais | Terrain difficile | Bois | Rivière | Pont | Ruisseau | Route | Plaine | Localité | Redoute | Elévation |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **INFANTERIE** | **2** | **1** | **2** | **interdit** | **+1** | **+1** | **1** | **1** | **+1** | **+1** | **2** |
| **CAVALERIE** | **2** | **interdit** | **3** | **interdit** | **+1** | **+1** | **1** | **1** | **+1** | **+2** | **2** |

Cense du Marvis

Chateau de Bourquembray

RAMECROIX

GAURAIN

Maison du Roi

Notre-Dame-des-Bois

La Justice d'Antoing

Camille (rés. de cav.)

Vaisseaux (aile gauche)

Eu

Grassin

Bois de Barry

Infanterie anglaise

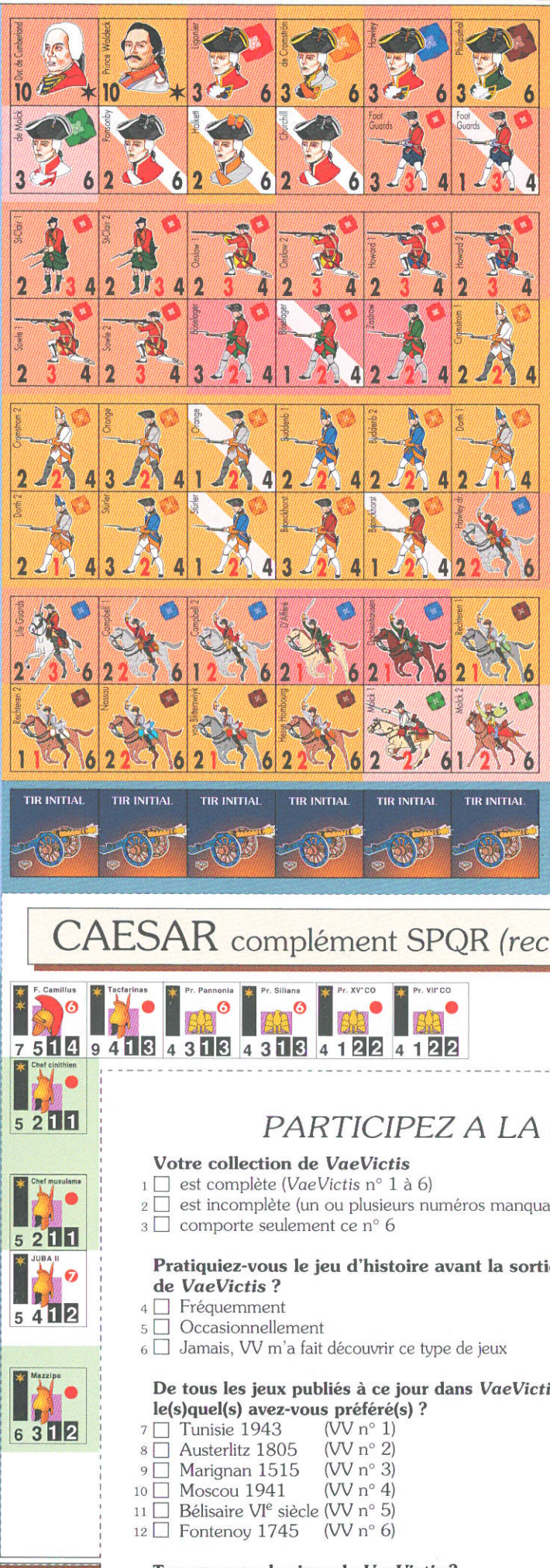
Eu

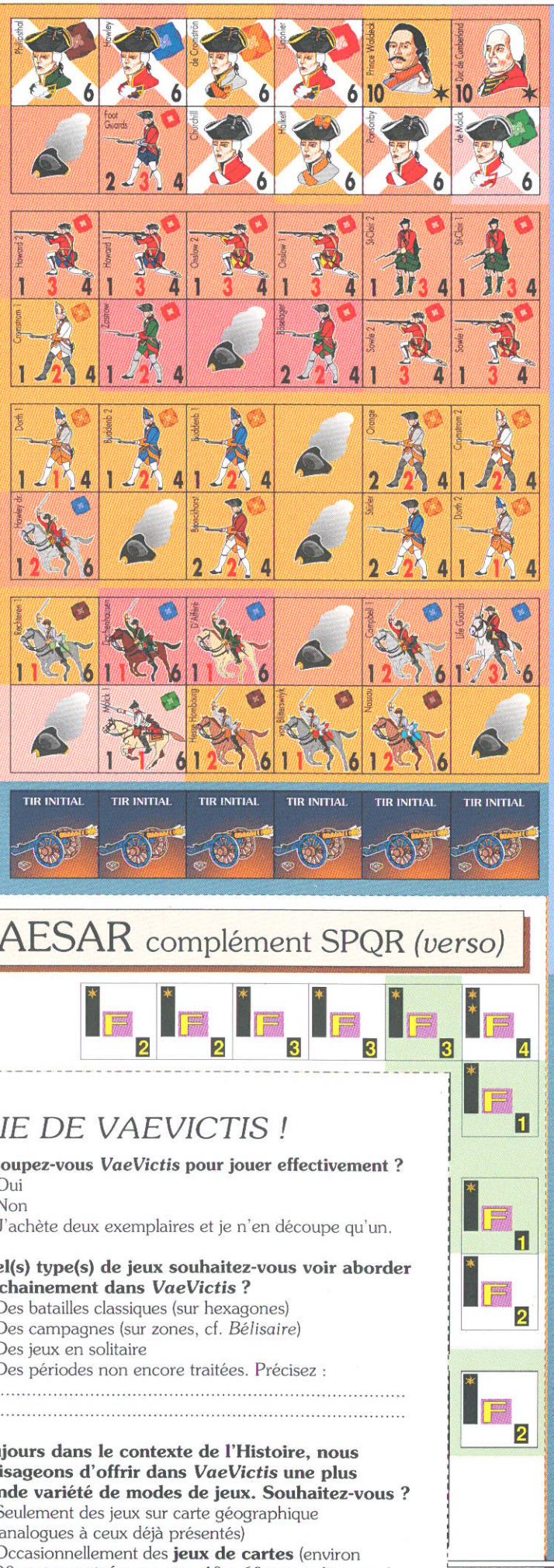
Aile gauche

Service cartographique de *VaeVictis*

# CARTE DE LA BATAILLE DE FONTENOY 1745

© *VaeVictis* - Histoire & Collections 1996. Infographie Didier Bourgeois.





## CAESAR complément SPQR *(recto)*

## CAESAR complément SPQR *(verso)*

## *PARTICIPEZ A LA STRATEGIE DE VAEVICTIS !*

**Votre collection de *VaeVictis***

1 ☐ est complète (*VaeVictis* n° 1 à 6)
2 ☐ est incomplète (un ou plusieurs numéros manquants)
3 ☐ comporte seulement ce n° 6

**Pratiquiez-vous le jeu d'histoire avant la sortie de *VaeVictis* ?**

4 ☐ Fréquemment
5 ☐ Occasionnellement
6 ☐ Jamais, VV m'a fait découvrir ce type de jeux

**De tous les jeux publiés à ce jour dans *VaeVictis*, le(s)quel(s) avez-vous préféré(s) ?**

7 ☐ Tunisie 1943 (VV n° 1)
8 ☐ Austerlitz 1805 (VV n° 2)
9 ☐ Marignan 1515 (VV n° 3)
10 ☐ Moscou 1941 (VV n° 4)
11 ☐ Bélisaire VI[e] siècle (VV n° 5)
12 ☐ Fontenoy 1745 (VV n° 6)

**Trouvez-vous les jeux de *VaeVictis* ?**

13 ☐ Dans l'ensemble, plutôt simplistes
14 ☐ Dans l'ensemble, plutôt complexes
15 ☐ Dans l'ensemble, équilibrés et agréables

**Découpez-vous *VaeVictis* pour jouer effectivement ?**

16 ☐ Oui
17 ☐ Non
18 ☐ J'achète deux exemplaires et je n'en découpe qu'un.

**Quel(s) type(s) de jeux souhaitez-vous voir aborder prochainement dans *VaeVictis* ?**

19 ☐ Des batailles classiques (sur hexagones)
20 ☐ Des campagnes (sur zones, cf. *Bélisaire*)
21 ☐ Des jeux en solitaire
22 ☐ Des périodes non encore traitées. Précisez :

.....

.....

**Toujours dans le contexte de l'Histoire, nous envisageons d'offrir dans *VaeVictis* une plus grande variété de modes de jeux. Souhaitez-vous ?**

23 ☐ Seulement des jeux sur carte géographique (analogues à ceux déjà présentés)
24 ☐ Occasionnellement des **jeux de cartes** (environ 90 cartes petit format env. 40 x 60 mm à découper)
25 ☐ Occasionnellement des **jeux de plateau** (piste à cases avec matériel varié fourni, jetons, cartes, etc.)
26 ☐ Occasionnellement des **disquettes** ou **CD-Rom.**

© VaeVictis-Histoire & Collections 1995. Infographie Christophe Camilotte, Jean-Marie Mongin.

*(recto)* PIONS ET MARQUEURS, BATAILLE

DE FONTENOY 1745 *(verso)*

# VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 6
JANVIER-FEVRIER 1996
39 FF - 285 FB

## LA IIIe LEGION AUGUSTA

L'armée romaine en Afrique

JEU FIGURINE

## LES BATAILLES DE L'EMPEREUR

Jouer à l'échelle stratégique

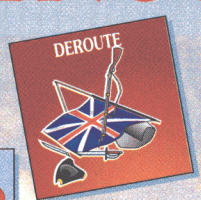
JEU VIDEO

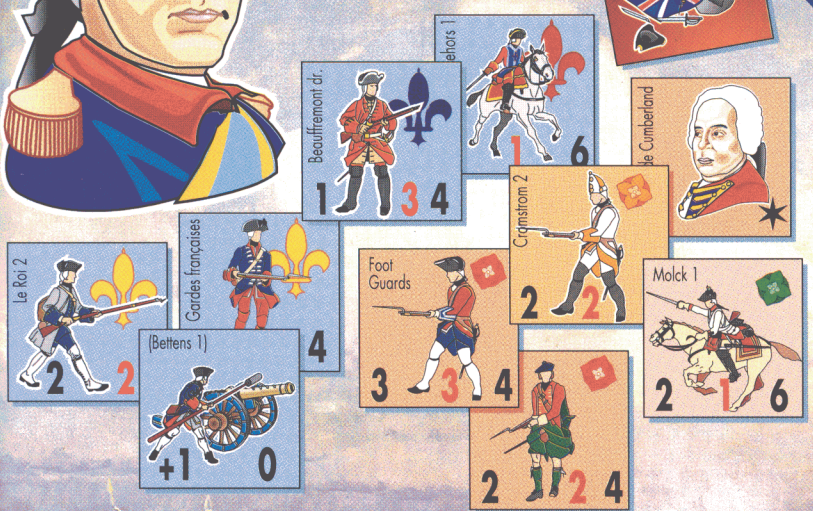
## STEEL PANTHERS

Le jeu de l'année

JEU COMPLET dans ce numéro

## FONTENOY 1745




JEU HEXAGONES

## EUROPA

Série culte

## FRANCE 1940

Enfin en français

M 3360 - 6 - 39,00 F-RD

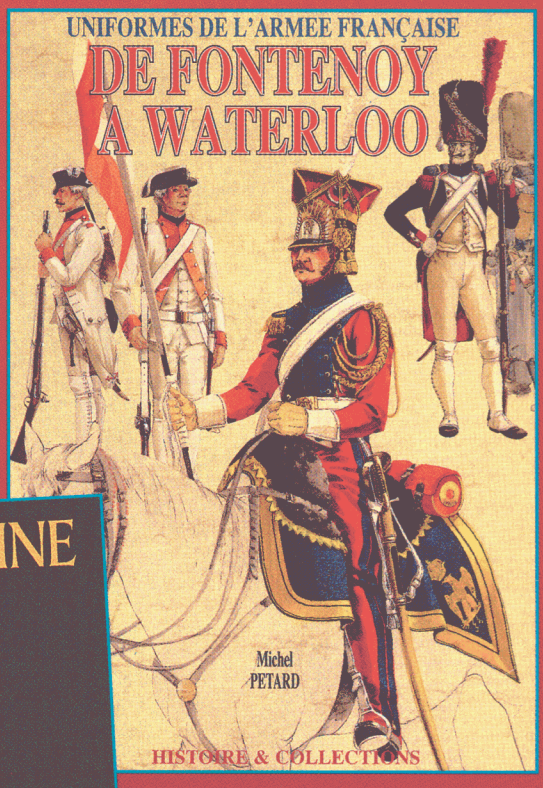
# FAITES ENTRER L'HISTOIRE DANS VOTRE BIBLIOTHEQUE !

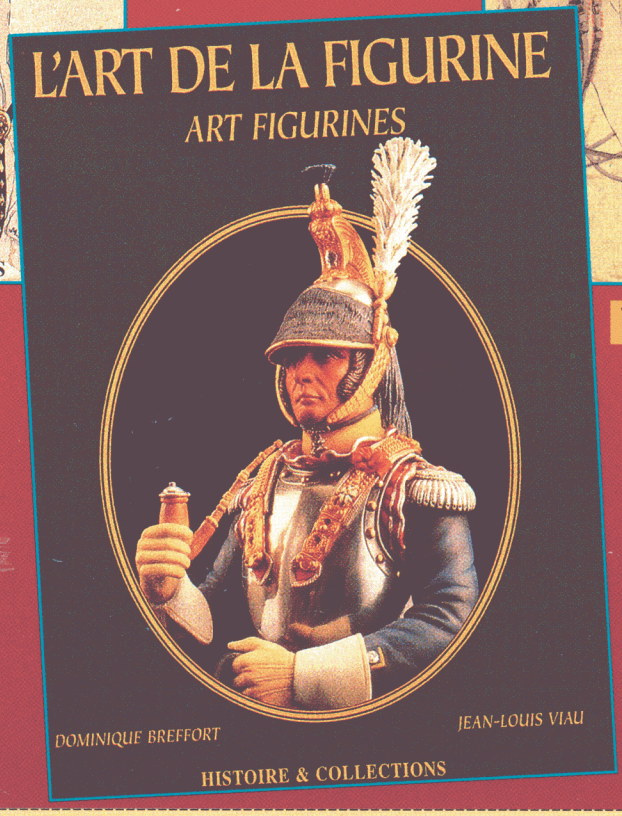
Histoire & Collections Présente

## L'ART DE LA FIGURINE

**par Dominique BREFFORT et Jean-Louis VIAU**

La figurine considérée, pour la première fois, comme une forme d'art à part entière. Plus de 150 photos couleur des plus belles figurines du monde entier.
128 pages couleur.
Format 200 x 260.
Ouvrage bilingue (français - anglais).
Prix : 180 F. (210 F franco)




## LA CAVALERIE LÉGÈRE DU PREMIER EMPIRE

**par Michel PÉTARD et RIGO**

Les deux plus grands spécialistes français de l'histoire et de l'uniforme du Premier Empire se sont unis pour réaliser cet ouvrage exhaustif sur ce passionnant sujet. 144 pages couleur.
Format 215 x 300.
Prix : 160 F. (188 F franco)

**VIENT DE PARAITRE !**

## DE FONTENOY À WATERLOO

**par Michel PÉTARD**

50 personnages dessinés par Michel Pétard, l'un des plus grands spécialistes de l'uniformologie française.
Toute l'histoire de l'évolution du costume militaire français du XVIII[e] siècle. Ouvrage relié sous jaquette.
128 pages couleur. Format 240 x 320.
Prix : 220 F. (250 F franco)

## BON DE COMMANDE

*À renvoyer, rempli, avec votre réglement à*

*Histoire & Collections. 19, avenue de la République. 75011 Paris.*

*Je désire recevoir ..... exemplaire(s) de :*

- ❒ *La cavalerie légère du Premier Empire*
- ❒ *L'art de la figurine*
- ❒ *De Fontenoy à Waterloo*

*Veuillez trouver, ci-joint, mon réglement à l'ordre d'* **Histoire & Collections** *par :*

- ❒ Chèque bancaire
- ❒ Mandat
- ❒ Carte bleue n° .....

*Date d'expiration .../...*
*Signature :*

**Nom** .....
.....
**Prénom** .....
**Adresse** .....
.....
**Code postal** .....
**Ville**.....
**Téléphone**.....

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

# ORDRE DE BATAILLE

JANVIER FÉVRIER 1996 N°6

**ÉVÉNEMENT**
Trophée Alexandre, du grand spectacle ! 4

**ANALYSE**
Jouer Premier Empire à l'échelle stratégique 6

**ANALYSE**
Nach Frankreich, printemps d'un désastre annoncé 12

**ANALYSE**
Rossyïa 1917, les Blancs contre les Bolcheviks 14

**ART DE LA GUERRE**
La vision française de la guerre des chars 16

**EXTENSION**
Furor Gothicus ou Bélisaire en DBA-DBM 22

**CAMPAGNES**
Fontenoy, une victoire française 23

**QUE CHOISIR**
1939-1945 : Europa, histoire d'une série culte 32

**SCÉNARIO**
La IIIe Légion Augusta Romains et Numides en Afrique 36

**NOUVEAU !**
Jeux et littérature, toutes les nouveautés imprimées 40

**NOUVEAU !**
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 42

**NOUVEAU !**
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 46

**ENCART-JEU** ... et le JOURNAL DE MARCHE (au dos de la carte) 25

FONTENOY 1745
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 26 et 27, font partie intégrante de *VaeVictis* n° 6)

**Directeur de la publication et de la rédaction :** François Vauvillier.
**Administrateur général :** Yves Jobert.
**Directeur de la rédaction délégué :** Jean-Marie Mongin.
**Rédacteur en chef adjoint :** Théophile Monnier.
**Maquette et infographie :** Jean-Louis Viau et PLST.
**Rédaction :** Stéphane Balle, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Pierre Villaume.
**Principaux collaborateurs :** Jean-Luc Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Stéphane De Ieso, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Marcello Kramer, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Eric Oger, Nicolas Pilartz, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Nicolas Stratigos, Walter Vejdovsky.

**Publicité :** Stéphane Marignac.
**Abonnements, rédaction, publicité :** Histoire & Collections,
Nouvelle adresse
5, avenue de la République, 75011 Paris.
Tél. : (1) 40.21.18.20. Fax. : (1) 40.21.97.55.
**Tarif :** 1 an (6 numéros) : France : 195 F. Union européenne et autres pays : 235 F.
**Vente en kiosque :** par NMPP.
**Vente au détail :** Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 47.00. 68.72.
**Distribution aux points de vente spécialisés en France :** Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 87.63.96.69.
*VaeVictis* est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

**DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER**

● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Soumillion, avenue Massenet 28, B-1190 Bruxelles. Tél. : 02/345 91.92. SGB 210-0405835-39.
*Abonnements :*
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.

Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *Mac Intosh Centris 650.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE et Point 11.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1995. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

**TOUTE l'équipe d'Histoire & Collections (*VaeVictis*, *SteelMasters*, *Figurines*, *Militaria*, *Raids*, *Charge Utile*, les hors-série et les livres), direction, rédaction, administration et publicité, quitte avec beaucoup de soulagement ses locaux sombres et exigus du 19, avenue de la République, pour s'installer deux cents mètres plus bas — et six étages plus haut — dans la même avenue, au 5, avenue de la République, 75011 Paris, sur un grand plateau clair et ensoleillé. La librairie A&C reste, quant à elle, au 19, avenue de la République et profitera du départ d'H&C pour s'agrandir très prochainement. A suivre...** *(Dessin de Thierry Dubois)*

*En partie basse de couverture :* **Fontenoy 1745 par Edouard Detaille (voir aussi p. 25). Photo Copyright Musée de l'Armée, Paris.**

# EDITORIAL

De bonnes nouvelles sur tous les secteurs du front ! Tout d'abord, nous fêtons le 2 000e abonné à *VaeVictis*, chiffre considérable pour un créneau aussi spécialisé que le nôtre. De plus, l'accroissement du nombre d'abonnés va de pair avec l'augmentation des ventes : *VaeVictis* s'arrache littéralement. En de nombreux points de vente, les stocks sont épuisés dès les premiers jours. D'où votre choix grandissant pour l'abonnement...

Autre sujet d'intense satisfaction pour la rédaction surmenée, toute l'équipe d'Histoire & Collections quitte ses locaux devenus trop étroits pour s'établir à une portée de boulet dans la même avenue. Notez donc bien notre nouvelle adresse au **5**, avenue de la République, 75011 Paris.

Avec ce numéro 6 s'achève un premier cycle de batailles. Nous avons cherché, avec nos six premiers jeux en encart, à combler vos vœux exprimés dès le n° 1, en vous proposant deux thèmes 1939-1945 (*Tunisie 1943* et *Moscou 1941*) et un jeu Empire (*Austerlitz*) — les deux périodes les plus pratiquées du jeu d'histoire — mais également des sujets plus originaux : *Marignan* et *Fontenoy*, belles victoires françaises inédites en jeu et couvrant deux siècles différents, et enfin l'exotique *Bélisaire*.

Diversité de sujets, donc, mais aussi diversité de simulations : car nous avons abordé plusieurs échelles de jeux — jeu stratégique avec *Bélisaire*, échelle opérationnelle avec *Tunisie* ou *Moscou* ou « champs clos » classiques avec les autres sujets — et plusieurs systèmes de règles. Ainsi, le jeu de ce numéro, *Fontenoy 1745*, est sensiblement plus simple que les précédents, même s'il utilise un système d'activation original et suscite des tactiques très réalistes. La rigidité des manœuvres de l'époque autorise des mécanismes de jeu moins ardus et nous avons pu légèrement réduire le volume des règles par rapport à nos jeux précédents. La seule échelle que nous n'avons pas encore abordée est celle des combats tactiques mais, comme par hasard (!), le jeu de notre prochain numéro, consacré à la bataille d'Abbeville de mai 1940, comblera heureusement cette lacune.

Mais, après tout, ce premier cycle de jeux aura pu vous sembler incomplet. Peut-être avez-vous le désir légitime de voir apparaître d'autres types de jeux, des règles plus simples ou plus compliquées, des modes de confrontation ludique différents. *VaeVictis* ne peut ignorer vos souhaits. A vous de nous les faire connaître en remplissant, en bas de la planche de pions de ce numéro, notre mini-sondage sur les jeux en encart et leur évolution.

Attendant de pied ferme votre très abondant courrier, nous vous souhaitons Joyeux Noël et Bonne Année !

Théophile Monnier


VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

## EN ROUTE POUR UNE SECONDE ANNEE...

# ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

***En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !***

*Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à*

**HISTOIRE & COLLECTIONS**
**5, avenue de la République, 75011 Paris**
*Tél. : (1) 40.21.18.20.*

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N$^{os}$ (à partir du **N° 7**) ❒ **195 F (France)** ❒ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
❒ N° 1 ❒ N° 2 ❒ N° 3 ❒ N° 4 ❒ N° 5 ❒ N° 6 **39 F chaque .... FF**

● **Ci-joint mon règlement de ..... FF**
*par* ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**
❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
*expirant en* |_|_| |_|_| *mois année* ***Signature :***

Nom..... Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou sii vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

## VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

**RUBRIQUE**
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

**50 F** ***la petite annonce si vous n'êtes pas abonné***

# LE TROPHEE ALEXANDRE
## Du grand spectacle

Par Théophile MONNIER
Photos Olivier Saint Lot

COMME à l'accoutumée, le trophée Alexandre, les 25 et 26 novembre derniers au Blanc-Mesnil, présentait de très belles reconstitutions.

**Vue du champ de bataille du trophée Alexandre, dans le gymnase du Blanc-Mesnil. Les visiteurs, avertis ou novices, pouvaient agréablement déambuler au milieu des tables, pour observer les parties ou prendre part aux démonstrations.**

Dans une ambiance très chaleureuse, le club de la Charge du 93 a accueilli de nombreux joueurs de tous horizons et de tous lieux. En effet, ce 5e trophée Alexandre était marqué par la diversité des tables proposées, avec de la figurine sur de nombreuses époques mais aussi des jeux sur carte. Plusieurs professionnels du jeu d'histoire (Exokit, Féodal, Champ de Mars et Gauthey Miniatures) profitaient de l'événement pour présenter leurs produits.

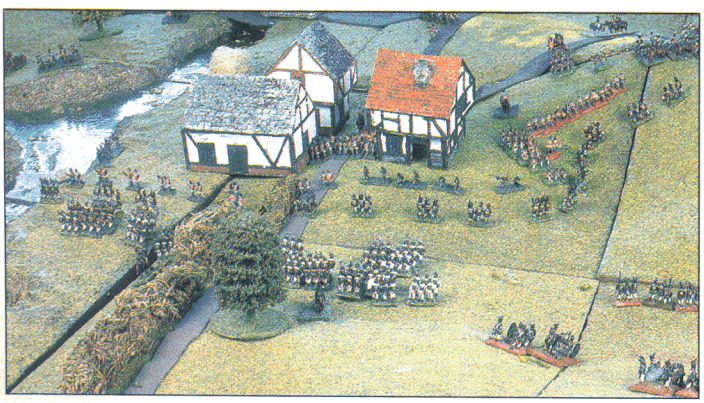
## La bataille de Fornoue

La grande reconstitution du week-end était la bataille de Fornoue, au 25 mm, sur la règle *WRG* 2e. Le 6 juillet 1495, au nord de l'Italie, l'armée française de Charles VIII affronte une coalition de troupes vénitiennes et milanaises trois fois plus nombreuses. Très confiante, supérieurement entraînée et bien commandée, l'armée française remporte alors une victoire admirable et établit la réputation de la *furia francese*. Cette reconstitution était organisée par la Charge du 93, sous l'égide de Michel Barlé. Contrairement au résultat historique, l'équipe française n'a obtenu qu'un nul (les nuls !), à l'avantage néanmoins de leur camp. Les trésors de l'Italie nous échappent une fois encore…

**Toutes les merveilles de l'aventure italienne se retrouvaient dans la reconstitution de la bataille de Fornoue. Gens d'armes en armure, terrible bombarde, cavalerie légère, étendards déployés… Le 25 mm reste l'échelle parfaite pour présenter les splendeurs des guerres de la Renaissance.** *(Figurines Essex, Wargames Foundry, Irregulars et Redoubt, peinture et décors par la Charge du 93)*

## Les batailles navales antiques

Remarquable de simplicité et d'élégance, la démonstration de combat naval antique, orga-

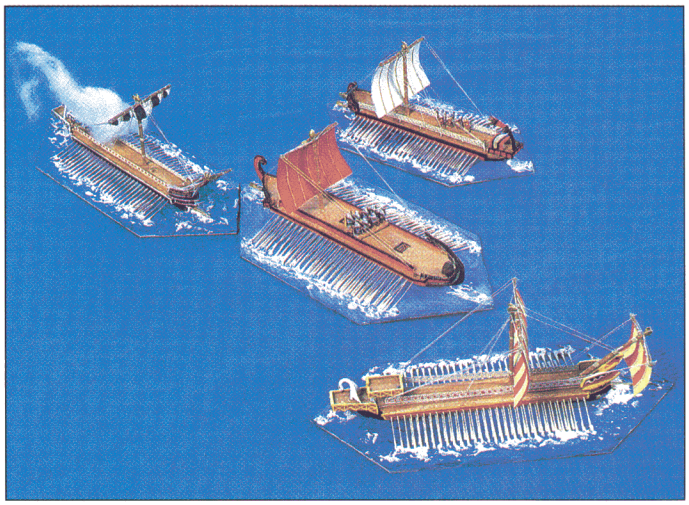


**Autre reconstitution de qualité, la bataille de Villero, le 21 août 1808 au Portugal, entre l'armée française du général Junot et les troupes de Wellington. La partie était jouée avec la règle *Newbury* complète, en 15 mm (à défaut du tournoi *Newbury fast play* prévu au départ).**

*(Figurines Battle Honours, peinture par Philippe Eyraud)*

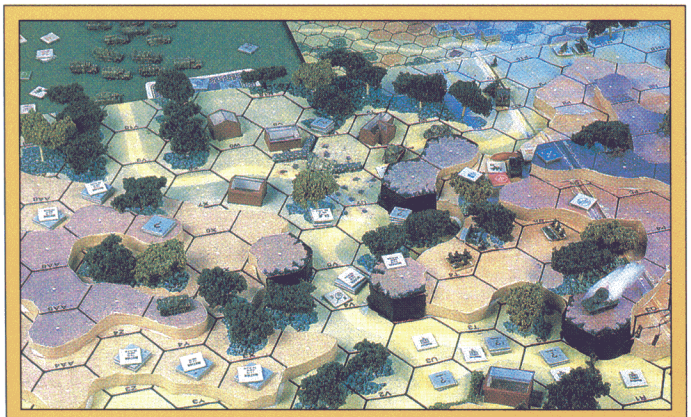
### INSCRIPTIONS DEMANDEES

Le bon déroulement du trophée Alexandre a malheureusement été affecté par des problèmes d'inscriptions aux divers tournois. En effet, d'un côté, plusieurs joueurs inscrits ne se sont pas présentés, provoquant l'annulation de tournois prévus, alors que d'un autre côté, plusieurs personnes non-inscrites sont venues de loin pour participer à un tournoi qui avait été en fait annulé par manque de participants ! Les responsables du trophée Alexandre, comme tous les responsables de convention, tiennent à rappeler que les inscriptions et désaffections de dernières minute sont préjudiciables à l'organisation de ce type de manifestation. Un peu de rigueur, que diable !



**Le siège de Carthage, à l'échelle 6 mm... Malgré les apparences, l'armée romaine n'est pas assurée de prendre la ville, sa flotte étant en difficulté sur l'eau. La combinaison de bataille navales et terrestres impose aux joueurs des compétences tactiques étendues ! Les très beaux bateaux Langton Miniatures, montés et peints par Jean-Jacques Chassaing, forcent l'admiration.**

nisée par le talentueux Jean-Jacques Chassaing, a obtenu un franc succès. La règle utilisée était *Salamine*, en traduction française. Ce combat mettait en scène le siège de Carthage par Rome, un épisode hypothétique des guerres puniques. Le siège terrestre était également simulé, avec la règle *DBA* et en utilisant des figurines 6 mm. Bravo à toute l'équipe de la Charge du 93 et rendez-vous à l'année prochaine. ❐



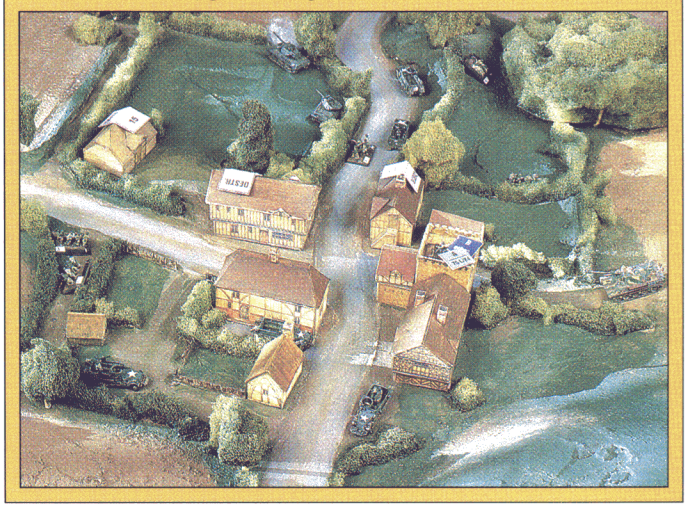
## *ASL* ENTRE DANS LA TROISIEME DIMENSION

Désireux d'utiliser les magnifiques modèles GHQ au 1/285, Bruno Vasquez présentait un travail tout à fait intéressant pour *Advanced Squad Leader*, le jeu tactique bien connu. Plutôt que de se contenter d'utiliser les cartes version *Deluxe* fournies par Avalon Hill (et qui connaissent d'ailleurs un succès modéré), ce joueur a résolu le problème en agrandissant les cartes standards à 200%, sur photocopie laser. Il a ensuite tout simplement procédé à quelques découpes et monté l'ensemble sur des plaques de polystyrène expansé. Arbres et maisons en carton complètent le décor. Ce système, très agréable à l'œil et bien plus confortable que le jeu standard, est utilisable sans aucune modification des règles. Révolutionnaire !

## LA LORRAINE AU 1/285

Fidèles à leurs habitudes, Patrice Brays et Frédéric Machu organisaient une démonstration de leur règle *Tank Destroyer*. En novembre 1944, des unité allemandes contre-attaquent vigoureusement en direction de Metz. Débordées et encerclées, les unités américaines de pointe parvenaient pourtant à retenir les chars adverses au-delà de tout espoir.

*(Modèles GHQ et figurines Irregulars)*



## CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEU D'HISTOIRE SUR CARTE PAR EQUIPE

Le trophée Alexandre était également l'occasion de la grande finale du championnat de France de jeu d'histoire sur carte par équipe, après les épreuves sélectives effectuées au moment du championnat individuel, les 14 et 15 octobre derniers. Trois équipes se sont affrontées, toujours sur le jeu *Antietam* du magazine américain *Command*. Déjà première à l'issue des sélections, l'équipe du Wargame Club, menée par Frédéric Bey, l'a logiquement emporté. Rendez-vous à l'année prochaine pour la revanche.

1. Wargame Club (Brandsma, Dretzen, Bey, Teng)
2. Mouvement-Attaque-Défense (Pilartz, Chapaz, Romero, Aufort)
3. Bunker Warriors (Reverter, Dubois, Pras).

**Les compétiteurs en pleine action. A droite, l'équipe victorieuse (Frédéric Bey, Thierry Dretzen et Eric Teng). Au fond, Nicolas Pilartz (à droite), explique à un Marc Brandsma dépité comment il est parvenu à le vaincre *(du talent et beaucoup de travail, coco !)***

## TROPHEE ALEXANDRE

Ce tournoi se déroule sur la règle antique-médiévale *Kadesh*.

1. Henri Flottes (Aztèques)
2. Eric Santamaria (Varègues)
3. Stéphane Decramer (Birmans)
4. Pascal Gayout (Varègues)
5. Thierry Carillon (royaumes de Jérusalmen)
6. Marcel Gabrielli (Timourides)
7. Loïc Grenier (Siciliens Hohenstaufen)
8. Jean-Pierre Koch (Chinois)
9. Alain Raynaud (anciens Bretons)
10. Jean-François Estur (Arabes)

Par rapport au classement ELO *Kadesh* (voir notre *Journal de marche*), la principale surprise de ce tournoi vient de l'excellente prestation d'Henri Flottes, classé 15e du classement ELO 1995 et qui obtient une belle première place. Les autres « ténors » de *Kadesh* se classent logiquement en bonne position.

# LES BATAILLES DE L'EMPEREUR
## Jouer à l'échelle stratégique

DES division entières sur la table de jeu et un véritable état-major dans chaque camp… Pour simuler les batailles de l'Empire à leur vraie dimension, voici un dossier complet sur l'échelle stratégique avec, en particulier, une présentation de la règle *Legacy of Glory*.

Par Jean-Philippe IMBACH
Photos Olivier Saint Lot

Leipzig, Eylau, Waterloo… la reconstitution complète de ces grandes batailles napoléoniennes exigent la mise en place, pour une bonne simulation, de moyens autrement plus importants que pour de simples combats entre bataillons. Surtout, pour rendre au mieux les problèmes de commandement et ne pas s'engluer dans des considérations tactiques, il est alors préférable d'utiliser des règles dites « stratégiques », spécialement destinées à la manipulation d'un nombre important de figurines. Les mécanismes de ces règles sont donc spécialement étudiés pour contrôler rapidement et facilement une quantité respectable de bataillons d'infanterie, batteries d'artillerie et régiments de cavalerie. De même, à cette échelle opérationelle, ces règles font aussi ressortir les spécificités et le rôle des états-majors de chaque nation.

## Les deux écoles du jeu Empire

Pour assouvir sa passion, le figuériste féru du Premier empire dispose tout d'abord de règles « tactiques » [1], prévues pour le combat à l'échelle divisionnaire. Le joueur représente un général de division et dirige jusqu'à une quinzaine d'unités (environ 200 figurines). Pour passer à l'échelle supérieure, celle d'une reconstitution de bataille opposant plusieurs corps de part et d'autre, il existe a priori deux possibilités :

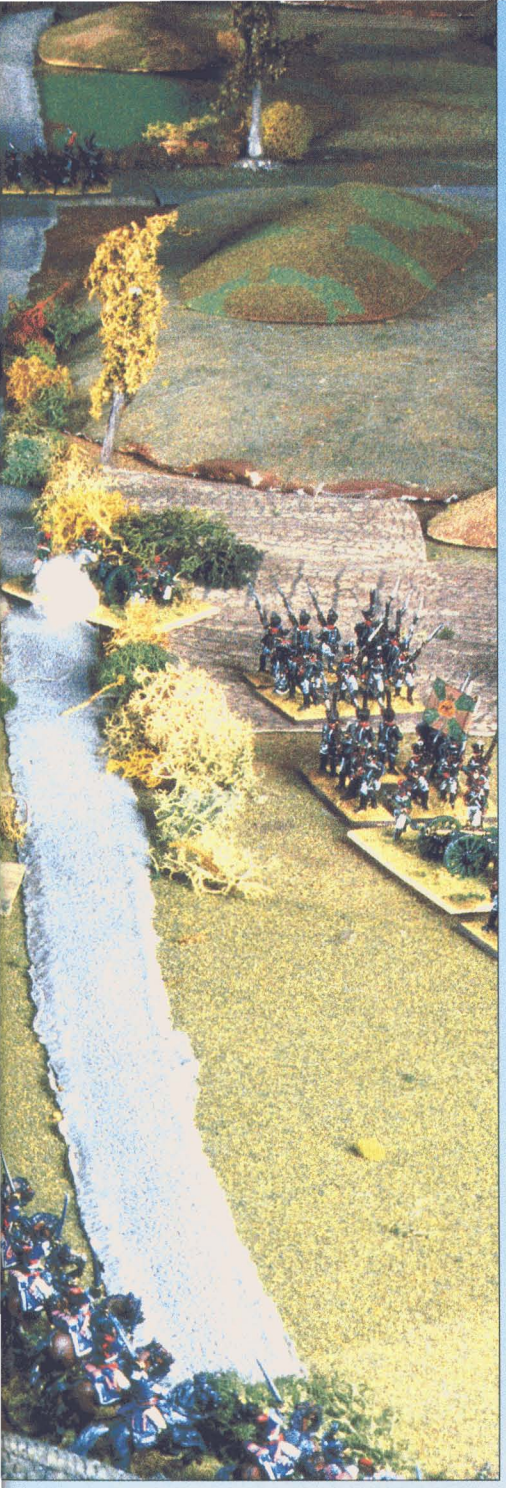
– soit augmenter artificiellement l'échelle de réduction des troupes en décidant qu'un bataillon sur la table représente maintenant un régiment, voire une brigade;

– soit, solution radicale, multiplier les participants en conservant le niveau divisionnaire [2].

Le premier cas est rarement satisfaisant, la souplesse tactique disparaissant complètement. Le second, malgré l'ambiance extraordinaire qui y règne, n'est envisageable qu'une fois de

1. Citons parmi les plus populaires : la *Newbury*, *L'Épopée*, *Les Aigles*, *Les Trois Couleurs* ou encore la récente *Premier Empire*.

2. Le summum du genre a été atteint en mai 1992 à Coëtquidan, avec une reconstitution de Leipzig où, sous l'impulsion de Jean-Christophe Raguet, plus de cent vingt joueurs (!) se sont affrontés durant trois jours.



**Pour illustrer notre dossier sur l'échelle stratégique, voici une reconstitution hypothétique d'une bataille de la campagne de 1812, entre Russes et Français. Formés en carrés et appuyés par de l'artillerie lourde, les régiments de *Perm* et *Koporié* s'apprêtent à résister à la charge d'une division de « grosse » cavalerie : deux régiments de cuirassiers sont déjà en position, un dernier et les carabiniers se mettent en place. Simultanément, le centre russe — la redoute ! — et le village sont assaillis par de l'infanterie française et italienne.** *(Figurines Battle Honours, Old Glory et AB)*

temps en temps à cause de l'énorme infrastructure qu'il nécessite.

Heureusement pour nous, des figuéristes à l'imagination fertile ont créé les règles stratégiques [1], spécialement conçues pour les reconstitutions de batailles, où l'unité de base reste tout de même le bataillon d'infanterie. A ses débuts, un joueur motivé manœuvre l'équivalent d'un corps; au fur et à mesure de ses progrès, il prend la direction d'une aile ou même de celle de l'armée dans son ensemble. Le revers de la médaille est le nombre important de figurines à mettre en ligne : ainsi pour Waterloo — 72 000 Français — il est nécessaire de peindre 1 200 figurines (au 1/60e), un objectif réalisable certes, mais qui demande néanmoins une réelle motivation…

Bien évidemment, les règles stratégiques ne sont pas « meilleures » ou « moins bonnes » que leurs homologues tactiques. Elles sont seulement différentes, mieux adaptées aux reconstitutions de batailles, alors que les secondes conviennent aux parties de compétition et au combat divisionnaire. A vous de choisir l'une ou l'autre orientation en fonction de vos goûts et de vos motivations… ou, mieux, pratiquez les deux !

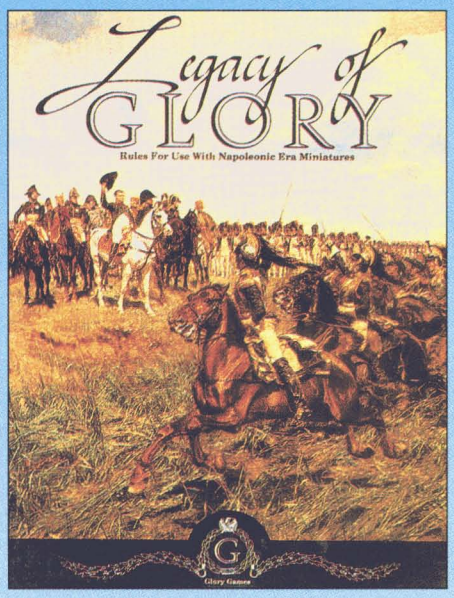
## L'héritage de la gloire

Actuellement, *Empire* est la règle stratégique la plus populaire en France mais il nous a semblé intéressant de faire découvrir une nouvelle venue, *Legacy of Glory*, en la comparant avec *Empire*, sa consœur et rivale.

*Legacy of Glory*, sortie en 1990, est une production américaine et, comme telle, se présente sous une agréable boîte contenant un livret d'une centaine de pages, abondamment illustrée, agréable à parcourir, non dénuée d'humour et parsemée de-ci de-là de citations historiques, accompagné d'aides de jeu. Aucun budget à la figurine n'étant fourni, cette règle n'est pas du tout prévue pour la compétition. Enfin, précisons que le soclage et l'échelle de réduction des figurines (1/60e) sont totalement compatibles avec *Empire*.

## L'importance du commandement

Comme toute règle stratégique qui se respecte, l'accent est mis sur les problèmes de commandement, mais l'approche est différente. Dans *Empire*, les généraux, une fois les ordres transmis, n'ont plus grand chose à faire… sauf se mettre à la tête d'une division, d'un régiment ou d'un bataillon et partir à l'assaut de l'ennemi. Dans *Legacy of Glory*, le concept est différent : chaque général (le joueur représente normalement un commandant de corps) reçoit au début de chaque tour de jeu des points de commandement en fonction d'un jet de dé, de ses compétences et de quelques facteurs extérieurs, dont sa vision du champ de bataille : en effet, s'il s'établit sur une position exceptionnelle — comme le moulin de Fleurus qui domine Ligny et ses environs — son nombre de points sera plus élevé. Ainsi, comme dans la réalité, les généraux recherchent avant tout les collines, les clochers ou tout autre élément de terrain qui leur permet de mieux suivre — donc de contrôler — le déroulement de la bataille.




Ces points de commandement, l'épine dorsale du système, permettent au général d'effectuer des actions : donner des ordres, se déplacer, participer à un assaut, rallier, engager, changer la formation des troupes, etc. Plus un général est compétent, plus il a de chances d'obtenir un nombre important de points et plus il pourra influer sur le déroulement de la bataille; plus il est incompétent, plus il subira la bataille. A ce petit jeu, les caractéristiques nationales favorisent bien sûr la rigueur et le métier d'un Davout et de son état-major face à la suffisance et à l'alcoolisme d'un grand-duc Constantin et de son entourage.

## Organisation et tactique

Comme dans *Empire*, l'élément de manœuvre de l'infanterie est la division. Mais *Legacy of Glory* oblige à un déploiement historique, en profondeur, en lignes — ou vagues — successives de bataillons. Le général peut puiser des troupes fraîches dans la seconde ligne pour

1. Le terme « stratégique » est quelque peu impropre, « opérationnelle » ou « grand tactique » seraient plus appropriés pour qualifier ce type de règle, mais nous conservons ce terme usuel.

**Les plaquettes de généraux suivent les conventions suivantes : une figurine pour un brigadier, deux pour un divisionnaire, trois pour un commandant de corps, etc. Si au moins une figurine est à pied, on considère qu'il s'agit du général d'une formation d'infanterie. A gauche, un major-général d'infanterie** *(figurines Minifigs)* **et un officier à pied** *(figurine Falcon)*; **à droite, un *opolchenie* (milicien russe) enthousiaste** *(figurine AB)* **salut deux officiers-généraux** *(Essex)*.

**Le village est solidement défendu par les régiments *Yakoutsk* et de *Kourin*, des Jägers et de l'artillerie. Le 92e et le 106e de ligne vont avoir fort à faire pour le prendre, d'autant plus que les renforts russes arrivent par la route.** *(Figurines Battle Honours et Old Glory)*

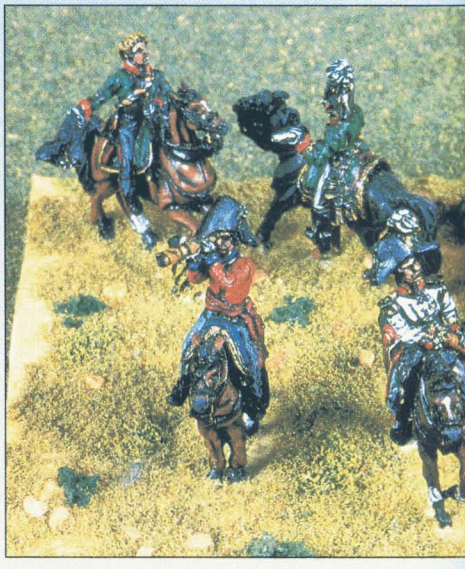
renforcer la première, exposée et fragilisée par le feu adverse, ou bien, au contraire, replier les unités ébranlées du front vers l'arrière de sa division. Grâce à des mécanismes soigneusement étudiés, la règle favorise naturellement des formations historiques, avec des brigades les unes derrières les autres et non pas adjacentes comme souvent sur nos tables.

Les tirailleurs sont particulièrement bien rendus; sur ce point, *Empire* est en effet beaucoup trop « tactique ». Le joueur doit décider du rôle, des mouvements et du tir de chacune de ses compagnies de voltigeurs… il se comporte ici aussi comme un chef de bataillon. A l'opposé, *Legacy of Glory* est résolument stratégique dans son approche du rôle des tirailleurs : chaque division possède une valeur intrinsèque, fonction de sa nationalité — là encore les Français sont favorisés —, de son nombre de bataillons et de la valeur au combat des bataillons complètement déployés en tirailleurs. Lorsque deux divisions ennemies arrivent à distance de combat, les deux écrans de tirailleurs s'affrontent en fonction de leur puissance et d'un jet de dés. Le perdant retire son écran, le gagnant le maintient et peut, suivant le résultat du combat, masquer tout ou partie des batteries d'artillerie adverses ou harceler les troupes formées. C'est simple, élégant et rapide.

Autre point fort, le traitement de la cavalerie : les auteurs ont eu l'excellente idée de séparer la valeur d'une troupe et son aptitude à manœuvrer [1]. Ainsi, la cavalerie britannique se voit dotée de facteurs de combat forts res-

1. Comme à l'école primaire les valeurs s'échelonnent de A — la garde ! — à E.

*Ci-dessous.*
**Un général-en-chef russe, imbu de lui-même, contemple le champ de bataille pendant qu'une estafette vient prendre des ordres et que des civils sont refoulés. « L'habit rouge » représente le général anglais Wilson, « conseiller technique » auprès de l'état-major russe pendant la campagne de 1812.** *(Généraux Battle Honours, civils Minifigs)*



## L'échelle des figurines

Les figurines de 25 mm sont hors course pour les règles stratégiques : elles nécessitent tout simplement trop de place et une armée complète est très onéreuse. Néanmoins, il est certain que l'effet visuel, lorsqu'elles sont bien peintes [1], est sans commune mesure avec les autres tailles. Pour cette raison, elles sont parfaites pour des démonstrations « grand public » et pour les figuristes possédant un bon coup de pinceau

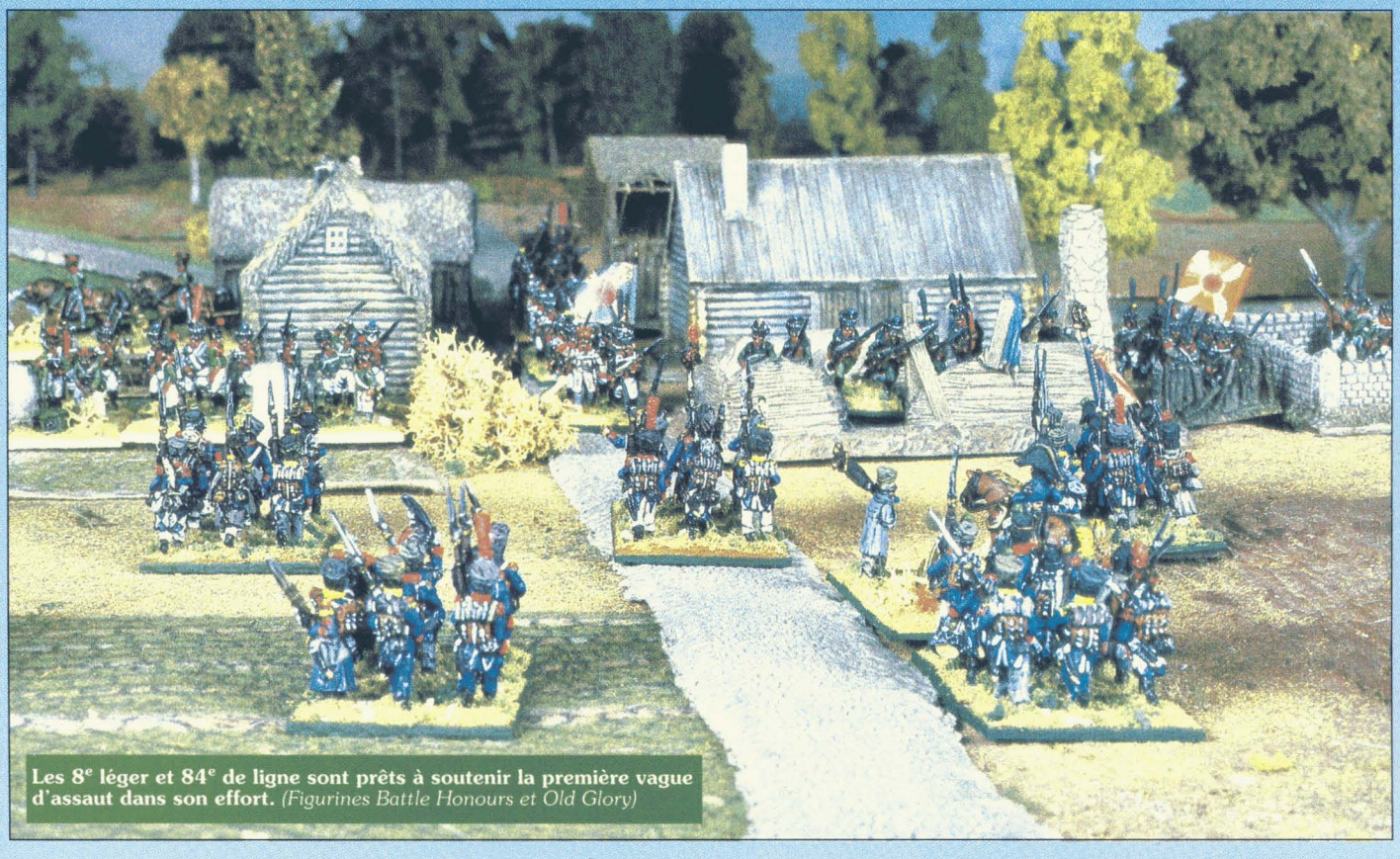
Actuellement, le 15 mm est l'échelle polyvalente par excellence, utilisable tant pour le jeu tactique que pour celui stratégique. La diversité [2] et la qualité des figurines font tout simplement que les 15 mm sont actuellement les plus populaires. Comme le montrent les photos ci-contre, un peintre de talent en tirera un bon parti, les détails uniformologiques restant encore visibles. Les principales marques, en Empire, sont Essex, Minifigs, Battle Honours, AB et Old Glory; elles se mixent avec plus ou moins de bonheur. Parfait pour les combats opposant quelques corps de chaque côté, l'inconvénient du 15 mm apparaît lors des « grandes » batailles s'étalant sur plusieurs dizaines de kilomètres carrés : à moins de se restreindre à une fraction du champ de bataille, il faut être l'heureux possesseur d'une table de dix ou vingt mètres carrés…

Il reste le 6 mm (ou 1/300e), utilisé exclusivement pour le jeu stratégique. Le coût des figurines est réduit, comme leur choix d'ailleurs, et elles se peignent rapidement. Deux marques se partagent le marché, Heroics & Ros et Adler, les secondes étant bien plus réussies que les premières. Les clubs qui utilisent cette échelle se partagent en deux camps. Les uns profitent de la petite taille des figurines pour jouer au 1/30e en lieu et place du classique 1/60e : les bataillons comportent donc deux fois plus de figurines et l'effet de masse est renforcé. Les autres restent au 1/60e et profitent pleinement de la place gagnée pour réduire d'autant l'échelle du terrain : Wagram ou la Moskova deviennent jouables sur une surface raisonnable.

Notons enfin l'émergence depuis quelques mois d'une nouvelle échelle : le 10 mm. Initialement développée pour la guerre de Sécession et 1870, où les champs de batailles sont encore plus étendus que sous l'Empire, elles commencent à arriver pour la période napoléonienne mais leur diversité n'atteint pas encore celle du 6 mm et, *a fortiori*, celle du 15. ❐

1. Plus une figurine est de taille importante, moins elle supporte une peinture médiocre.

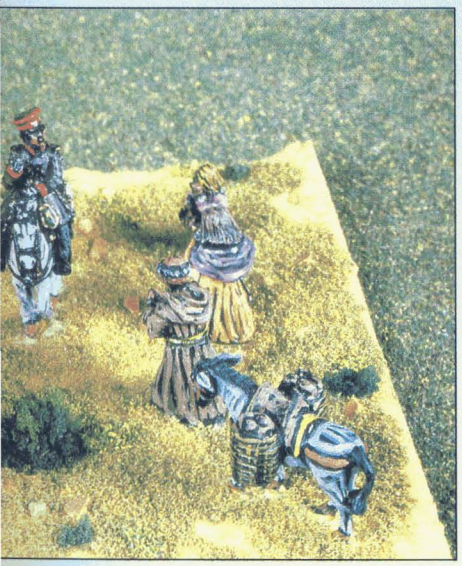
2. Tous les maréchaux de l'Empereur, des caissons d'artillerie, des ambulances, des Ottomans, des troupiers enthousiastes, des morts et des blessés, tout cela existe en 15 mm, sans parler d'une multitude de références plus classiques.



**Les 8e léger et 84e de ligne sont prêts à soutenir la première vague d'assaut dans son effort.** *(Figurines Battle Honours et Old Glory)*

pectables mais d'un pitoyable *E* en manœuvre. Autre exemple amusant avec les gardes d'honneur qui, en 1813, année de leur formation, héritent d'un *E* mais passent en *B* en 1814, après un an de campagne et d'apprentissage. Par ailleurs, contrairement à *Empire*, l'infanterie ne peut pas dérouter directement une unité de cavalerie : cette dernière viendra se briser sur l'infanterie en carré, se reformera à distance, son efficacité diminuant au fur et à mesure de ses vaines charges. La cavalerie est une arme mobile et puissante mais dont la force décroît rapidement sur le champ de bataille au fur et à mesure de son utilisation.

Les mécanismes de combat sont nettement



plus rapides et moins lourds que ceux d'*Empire* et le feu, si présent dans cette dernière, n'est réellement efficace qu'avec l'infanterie en ligne et l'artillerie : le joueur ne passe pas son temps à faire tirer la moindre figurine avec l'espoir d'un jet de dé miraculeux. Tout est fait pour accélérer au maximum le jeu.

## La victoire des armes

Le chapitre sur les conditions de victoire est un véritable bijou. Le niveau de victoire dépend de l'état général de chaque armée, du nombre d'objectifs géographiques atteints, des batteries, drapeaux et généraux adverses capturés, des généraux blessés et tués, etc. Les joueurs en déduisent ensuite la quantité de traînards, d'autant plus importante que les troupes vaincues sont

## Le jeu de campagne

Le jeu de campagne est le prolongement naturel des reconstitutions : une bataille sur la table ne devient plus la conséquence des mouvements des généraux de l'époque mais bien celle des décisions et des manœuvres des joueurs. De plus, comme les maréchaux du « Petit tondu », les joueurs sont confrontés aux dures réalités stratégiques et logistiques du moment. Enfin, cette activité est un moyen de dynamiser un club en faisant participer un grand nombre de participants répartis en deux équipes.

Mais la campagne elle-même ne peut pas se dérouler directement avec des figurines. Le mieux est d'utiliser un jeu sur carte pour résoudre les mouvements stratégiques, avec un tour équivalent à au moins un jour réel, un hexagone correspondant à plusieurs kilomètres et un pion représentant au moins une brigade. Au lieu d'effectuer les combats uniquement « entre pions », les joueurs peuvent résoudre les plus intéressants à l'aide de figurines. Bien entendu, la bataille débute en fonction de la situation stratégique sur la carte.

Les jeux existants sont donc de précieux auxiliaires mais, paradoxalement, *Empire in Arms* ou *War and Peace*, qui couvrent tous deux la totalité des guerres napoléoniennes, ne sont pas les plus adaptés. D'une part, leur échelle est trop « grand stratégique », d'autre part, l'organisation, les tactiques et les uniformes des différents belligérants ont constamment évolué au cours de la période et il est impossible de suivre toutes ces évolutions. Prenons un exemple : l'armée russe en 1812 sort d'une profonde réforme structurelle, conséquence de ses défaites de 1805 et 1807, mais comment décider du moment où cette armée se réorganise si ces deux campagnes n'ont pas lieu au cours de la partie ?

Il est préférable d'opter pour des jeux axés sur une campagne précise. A ce titre, le prolifique concepteur Kevin Zucker [1] nous fournit une excellente base de travail. Ensuite, tout dépend de la disponibilité et de l'expérience de l'arbitre qui peut ne retenir que la carte ou bien garder la totalité du système de jeu. Un minimum de recherche historique reste néanmoins un critère et un gage de réussite, ne serait-ce que pour détailler l'ordre de bataille et donner l'effectif et l'organisation exacte des unités tactiques.

Le passage de la carte à la table, et vice-versa, est le point crucial à résoudre, les jeux sur carte n'ayant pas été prévus à l'origine pour ceux avec figurines. *Quid* des marches forcées qui arrivent en cours de journée ? *Quid* des pertes ? Des blessés ? Des prisonniers ? Le joueur trouvera une aide substantielle dans les systèmes de campagne développés pour les règles de jeu avec figurines [2]. Des règles « maison » peuvent aussi agrémenter et pimenter la campagne. Noter à ce propos que la présence de l'arbitre sus-nommé est quasi obligatoire : le jeu et l'intensité dramatique n'en sont que plus élevés car il résout les mouvements — simultanés et cachés — et ne communique aux deux camps que la position des unités ennemies découvertes par les patrouilles. Les joueurs sont donc le plus souvent dans l'expectative… exactement comme les généraux de l'époque !

Une des campagnes les plus faciles pour commencer — et, ce qui ne gâte rien, une des plus intéressantes — est bien sûr celle de Waterloo. Les positions de départ, les effectifs et la topographie des lieux sont bien connues. Qui plus est, sa durée est fort courte, ce qui permet aux débutants de négliger les problèmes de ravitaillement et d'intendance. Alors, prêt à marcher triomphalement sur Bruxelles ? ❐

1. Spécialiste des jeux sur les campagnes napoléoniennes, *1807* (voir *VaeVictis* n° 5) est sa dernière œuvre mais citons aussi *1809*, *Struggle of Nations* (1813), *Napoleon at Bay* (1814) ou encore *The Emperor Returns* (1815).

2. Ainsi *Empire Campaign System* est spécialement adapté à la règle *Empire*.

**Pour protéger son flanc gauche de l'apparition soudaine d'une nuée de cosaques, la réserve — quatre bataillons de grenadiers de la garde et deux bataillons de fusiliers-grenadiers — fait face : une volée suffira à disperser ces cavaliers imprudents.** *(Cosaques Battle Honours, garde Old Glory)*

fatiguées. Puis le gagnant calcule le nombre de traînards qu'il réussit à détruire, nombre d'autant plus élevé s'il dispose de cavalerie fraîche. Un bon reflet de la réalité : une poursuite bien menée avec des troupes adéquates (cavalerie légère, cosaques) transforme une défaite en déroute ou bien, au contraire, leur absence donne des victoires sans lendemain.

Les caractéristiques nationales sont très développées dans les deux règles. Si *Empire* est plus précise sur les troupes britanniques, *Legacy of Glory* l'est nettement plus sur les Russes. En fait, « abondance de biens ne nuit pas » et les joueurs pourront facilement adapter les caractéristiques nationales d'une règle pour l'autre. *Legacy of Glory* offre tout de même un « plus » notable en fournissant l'aptitude au commandement des divisionnaires — les Claparède, Delmas, Durutte et autres Saint-Hilaire. J'ai été aussi agréablement surpris de trouver enfin des règles qui rendent bien le comportement et l'emploi des cosaques : ils ne valent rien mais sont une nuisance permanente. Il est possible, entre autres, de les affecter en début de partie aux écrans de tirailleurs des divisions d'infanterie : le joueur russe peut quelque peu compenser la médiocrité de ses tirailleurs par ses cavaliers irréguliers.

Après ce rapide survol des points les plus significatifs de *Legacy of Glory*, venons-en aux points négatifs. Le plus grave est la structure de la règle : elle manque cruellement d'exemples et d'un index récapitulatif. Exemple parmi d'autres : la répartition des pièces en artillerie légère, moyenne et lourde en fonction de leur calibre se trouve dans un recoin des règles… optionnelles ! Pas très logique. Elle comporte aussi quelques « coquilles » et points obscurs qu'une série d'errata s'est chargée de préciser. En fait, *Legacy of Glory*, tout comme *Empire*, est une règle difficile à assimiler, même après plusieurs lectures à tête reposée, d'autant plus que ses mécanismes sont très originaux.

Alors, *Empire* ou *Legacy of Glory* ? C'est une question de goût. Bien qu'elles soient toutes les deux des règles stratégiques, *Empire*, mieux présentée, est plus tactique, le joueur contrôlant plus facilement ses unités. Elle est également bien implantée dans l'Hexagone, disposant même d'une traduction. Au contraire, *Legacy of Glory*, plus brouillonne, moins bien finie [1], nécessite une bonne dose de courage et de persévérance. Il s'agit néanmoins d'une vraie règle stratégique, qui révèle justement les aptitudes stratégiques d'un joueur et défavorise les « tacticiens », capables d'enrayer un mouvement d'envergure par leur parfaite connaissance et utilisation des moindres arcanes d'une règle. En fait, une fois le système assimilé, *Legacy of Glory*, débarrassée et épurée des contingences tactiques d'*Empire*, s'avère rapide et plaisant à jouer et résolument tournée vers la reconstitution de batailles. ❐

**Les « vieilles moustaches » des 1er et 2e grenadiers à pied de la garde (figurines Old Glory) sont souvent les premières figurines qu'un joueur se procure. L'officier à cheval est un Old Glory avec une tête Essex**

1. Il est vrai qu'*Empire* en est à sa cinquième édition, *Legacy of Glory* seulement à sa première.

## Bien réussir une reconstitution

Vous vous êtes enfin décidé à franchir le pas, à réaliser une grande reconstitution de bataille. Il reste néanmoins quelques écueils à éviter. En voici une liste non-exhaustive :

● En premier lieu, ne voyez pas trop grand. Les batailles cataclysmiques qui concluent une campagne par la totale destruction de l'un ou l'autre des opposants sont celles vers lesquelles le joueur est tout naturellement porté. Si ce même joueur ne connaît pas la règle sur le bout des doigts et la consulte à tout bout de champ, il perd un temps considérable, ne bouge pas ses troupes assez rapidement… et la partie se termine sans une conclusion nette (c'est frustrant !). Le mieux est de débuter avec des combats de 20 ou 30 000 hommes de chaque côté, ces combats pouvant être par ailleurs des fractions de batailles importantes, comme l'attaque de Masséna à Wagram ou celle de la grande redoute de la Moskova.

● Une reconstitution se prépare avec soin : ordre de bataille complet et précis, nature et configuration du terrain, heure et point d'entrée des renforts, règles optionnelles ou spécifiques à la campagne [1], etc. Quand les joueurs sont de fins connaisseurs des batailles de l'Empereur, les scénarios deviennent par trop prévisibles. Dans ce cas, il faut permettre un déploiement initial différent de la réalité ou assujettir le moment d'arrivée des renforts à un jet de dé. Enfin, lors de reconstitutions sans la présence du public, le mouvement caché des troupes sur la table ajoute du piment au jeu.

● Un des secrets d'une belle reconstitution réside aussi dans la qualité du décor, où arbres, haies, champs, murets, chemins, fermes, villages, redoutes et autres fortifications apportent un plus certain. Les boutiques spécialisées regorgent d'éléments de terrain, profitez-en. Notez aussi que les plaines dénudées sur des kilomètres sont extrêmement rares : bosquets, vergers, légères ondulations suffisent à briser la ligne de vue et préserver les troupes des feux dévastateurs de l'artillerie.

● Les tables sont souvent trop petites, surtout en 15 mm, et ne représentent qu'un ou deux kilomètres de part et d'autre de la ligne de bataille, alors que les armées s'articulent souvent sur plusieurs kilomètres de profondeur : préparez des cartes « hors table » pour les mouvements des réserves ou — plus rarement — les marches de flanc.

● Organisez des reconstitutions équilibrées. Les batailles réelles le sont souvent car les généraux de l'époque ne livrent que contraints et forcés un combat sans espoir. Par contre, le déséquilibre peut provenir des joueurs eux-mêmes. En effet, les règles « stratégiques » comportent toutes des systèmes pour restituer les capacités des différentes nations. Ainsi, les compétences des états-majors russes sont nettement moins bonnes que celles de leurs homologues français parce que la réalité était ainsi. Un joueur débutant incarnant le Russe subira donc de nombreuses pénalités supplémentaires; certes, la partie sera fort plaisante pour le Français mais il risque de dégoûter du jeu d'histoire son adversaire. Constituez donc deux états-majors de niveaux sensiblement équivalents.

● Enfin, les joueurs eux-mêmes doivent s'investir dans la reconstitution : quoi de plus déplaisant qu'un « trublion » qui critique et conteste pêle-mêle l'ordre de bataille, les figurines, le terrain, la règle, la nourriture et le temps. Avant le début des hostilités, un bon moyen pour resserrer les rangs est d'organiser dans chaque camp un conseil de guerre où chacun donnera son avis et exposera son point de vue sur les combats à venir. Par contre, pour mieux vivre une reconstitution, vous n'êtes pas obligé de vous équiper d'une panoplie complète de général du Premier Empire… même si certains le font ! ❐

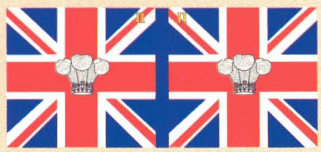
1. Par exemple, interdire à des conscrits français de 1813 de se mettre en ligne, sauf derrière un obstacle linéaire.

*Legacy of Glory* est une règle en anglais éditée par Glory Games. Prix indicatif : 250 francs. Peinture des figurines par **Claude Corbières**. Remerciements pour leur aide efficace à Claude Chenuil, François Hary, Philippe Lempereur, J.-C. Prudhon, Alain Roudil, LD et XF. Nous remercions également le magasin Champ de Mars, à qui nous devons ce très beau décor.

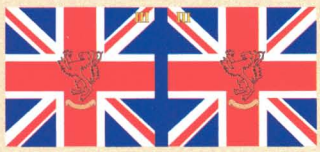
# LA PREMIERE DIVISION D'INFANTERIE BRITANNIQUE A LA BATAILLE DE SALAMANQUE, EN 1812

## PREMIERE BRIGADE ou FERMOR'S BRIGADE

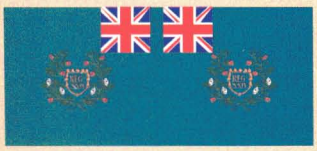
King's colour, Colonel's, 2nd Foot guards


Regimental colour, 2nd company, 1st battalion, 2nd Foot guards

King's colour, Major's, 3rd Foot guards

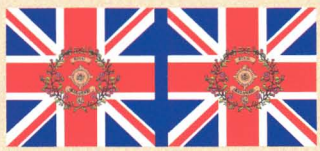

Regimental colour, 3rd company, 1st battalion, 3rd Foot guards

## DEUXIEME BRIGADE ou WHEATHLEY'S BRIGADE


King's colour 24th Line Infantry (2nd Warwickshire)

Regimental colour 24th Line Infantry (2nd Warwickshire)

King's colour 42nd Line Infantry (Royal Highlanders)


Regimental colour 42nd Line Infantry (Royal Highlanders)

King's colour 79th Line Infantry (Cameron Highlanders)

Regimental colour 79th Line Infantry (Cameron Highlanders)

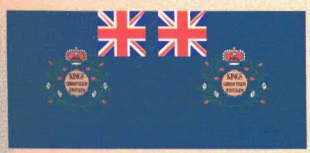
King's colour 58th Line Infantry (Ruthlandshire) réellement arboré

Regimental colour 58th Line Infantry (Ruthlandshire)

## TROISIEME BRIGADE ou LOWE'S BRIGADE

King's Colour, King's German Legion, 1st Line Battalion

Regimental colour, King's German Legion, 1st Line Battalion


King's Colour, King's German Legion, 2nd Line Battalion

Regimental colour, King's German Legion, 2nd Line Battalion

King's Colour, King's German Legion, 5th Line Battalion

Regimental colour, King's German Legion, 5th Line Battalion

## REGIMENT DONT DEUX COMPAGNIES SONT COMMUNES AUX DEUX PREMIERES BRIGADES (à raison d'une Cie par brigade)

King's colour 60th Line Infantry (Royal Americans)

Regimental colour, 60th Line Infantry (Royal Americans)

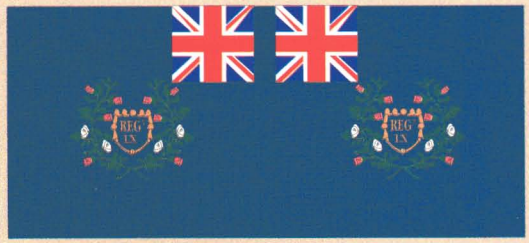
Regimental colour 24th Line Infantry (2nd Warwickshire)

Regimental colour, 3rd company, 1st battalion, 3rd Foot guards

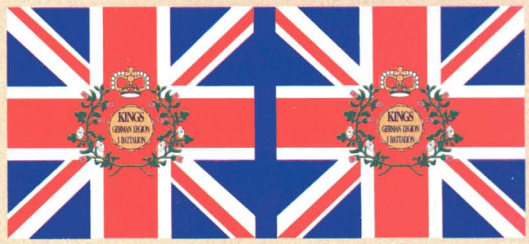
King's colour, Major's, 3rd Foot guards

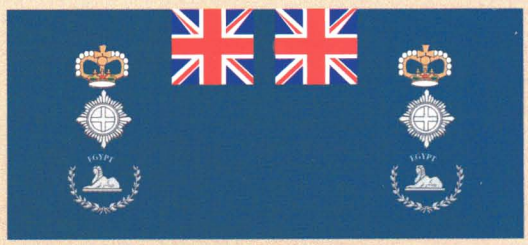
## PLANCHE 15 mm

King's colour 58th Line Infantry (Ruthlandshire) selon le règlement


King's colour 60th Line Infantry (Royal Americans)

King's colour 79th Line Infantry (Cameron Highlanders)


Regimental colour, King's German Legion, 1st Line Battalion


King's colour, Colonel's, 3rd Foot guards

Regimental colour, King's German Legion, 1st Line Battalion

## SELECTION 25 mm

Notre article sur le jeu à l'échelle stratégique ne proposant pas, dans ce numéro, de scénario spécifique, nous profitons de l'occasion pour vous présenter des drapeaux en 15 et 25 mm en relation avec les guerres du Premier Empire.

Dans *VaeVictis n° 3*, le scénario développé nous avait permis d'illustrer les emblèmes français, russes, polonais et prussiens; voici aujourd'hui une sélection de drapeaux d'infanterie britannique pour la période 1801-1814.

Pour la première fois, nous vous offrons la possibilité de mettre en œuvre, en 15 mm, une division complète lors d'une grande bataille, en l'occurence la première division d'infanterie britannique à la bataille de Salamanque en 1812.

Pour chaque régiment présent à cet engagement, nous vous donnons le *Regimental colour* et le *King's colour*.

Les drapeaux à l'échelle mesuraient 1,83 m (à la hampe) sur 1,98 m. Les régiments de Foot Guards possèdent un drapeau par compagnie (donc 3 par bataillon) et les officiers supérieurs de un à deux emblèmes par grade, servant de *King's colour* aux unités de Foot Guards engagées par bataillon ou demi-bataillon dans la bataille.

Les joueurs en 25 mm pourront utiliser une sélection de ces drapeaux les plus significatifs.

*Jean-Marie Mongin*

# LE PRINTEMPS D'UN DÉSASTRE ANNONCÉ

**COMMENT l'armée française de 1940, réputée l'une des meilleures au monde, a-t-elle pu s'effondrer en six semaines devant les assauts de la Blitzkrieg ? C'est ce mystère obsédant que cherche à percer *Nach Frankreich*, le nouveau jeu publié par Oriflam.**

Par Luc OLIVIER

*Nach Frankreich* est l'adaptation française du jeu *Victory in the West*, originellement publié en 1993 par GMT. Après *SPQR* et avant *Yom Kippour*, on ne peut que se réjouir de la politique éditoriale développée par Oriflam. Certes, les jeux choisis ne sont pas des créations françaises inédites mais ils sont toujours très bien adaptés et traduits — malgré quelques petites erreurs dont nous reparlerons — et agréables à utiliser, même pour les habitués du jeu en version originale. *Nach Frankreich* est actuellement le seul jeu en français disponible sur la campagne de France et il est nettement au-dessus de ses prédécesseurs sur le même sujet.

Simuler la campagne de 1940 n'est pas facile car, même si la défaite française n'est pas inéluctable, elle met en scène deux stratégies fondamentalement différentes. Par ailleurs, le résultat historique est si spectaculairement décisif qu'il est difficile de ne pas l'intégrer, *a posteriori*, dans un raisonnement global, rendant par là-même difficile l'étude de solutions alternatives. Mais David Ritchie a bien réfléchi au problème et le résultat est satisfaisant à la fois pour le joueur et l'historien.

## Un produit solide

*Nach Frankreich* couvre l'ensemble de la campagne de mai-juin 1940, invasion des Pays-Bas et de la Belgique incluse, avec des tours de deux jours et des hexagones de 11 kilomètres. Les deux cartes, tout à fait agréables, couvrent les Pays-Bas, la Belgique et la moitié nord de la France. On y relève principalement des massifs forestiers et rivières, de nombreuses villes et des zones fortifiées — notamment les lignes Maginot et Siegfried. Ces éléments de terrain sont clairement symbolisés et servent principalement à gêner l'Allemand dans sa progression.

Les pions (720 au total) utilisent les classiques symboles OTAN et détaillent l'ensemble des unités ayant combattu — ou qui auraient pu combattre —, à l'échelle de la division, voire du régiment pour les cyclistes belges et les unités mécanisées allemandes. Les QG d'armée et de corps d'armée blindée sont représentés, ils servent à favoriser les combats et ravitailler les troupes. Chaque unité, en plus des classiques attaque-défense-mouvement, est dotée d'une valeur d'efficacité — sorte de moral — qui va de 1 pour certaines divisions de réserve françaises, à 6 pour les motorisés allemands, cette valeur servant pour des tests de panique au cours du jeu. Des marqueurs pour les réfugiés, l'état des ponts, les fortifications détruites et autres subtilités sont également présents. Le tour de jeu est classique, avec une phase d'exploitation blindée.

Un épais livret de règles et cinq aides de jeu cartonnées bouclent la boîte. L'historique fourni avec les règles présente bien l'évolution des armées en présence, des enseignements de la Grande Guerre aux principes de la Blitzkrieg. Regrettons seulement que les notes du concepteur n'aient pas été traduites.

## La Blitzkrieg à l'honneur

Le problème principal de tout jeu sur la campagne de France est de simuler les mécanismes de la guerre éclair, de manière à obtenir des résultats tactiques conformes au déroulement historique, mais sans préjuger de l'issue stratégique. Dans *Nach Frankreich*, la recette d'une Blitzkrieg allemande efficace repose sur la supériorité aérienne, les capacités des unités motorisées et blindées et la possibilité de mener des opérations spéciales (parachutages et coups de main).

L'aviation joue un rôle primordial. Elle est séparée en *Points tactiques* et en *Points stratégiques* qui représentent abstraitement les armées de l'air des deux camps, avec un net avantage à l'Allemand. L'aviation peut remplir quatre missions différentes, avec des spécialisations par types d'avions :

– le bombardement sert à détruire les ponts ou permet d'obtenir des points de victoire en cas d'attaques de villes. De plus, la variante *Bombardement de terreur* coûte des points de victoire mais permet de générer des réfugiés, qui seront indirectement profitables à l'Allemand;

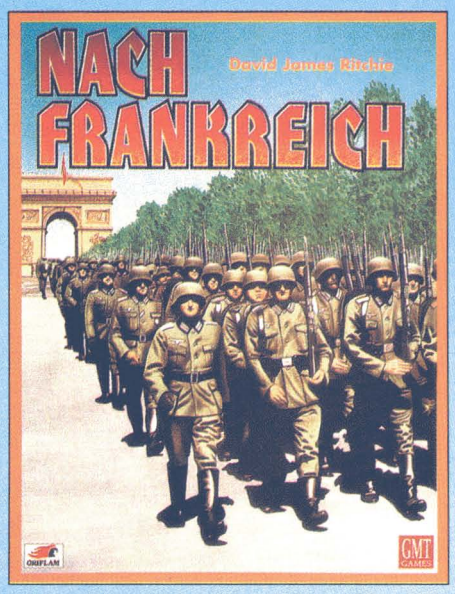
– l'interdiction est utile pour ralentir des réserves ou bloquer des axes majeurs;

– l'attaque au sol permet d'« assouplir » une troupe ennemie avant l'assaut;

– enfin, le soutien, offensif ou défensif, donne une aide essentielle au combat.

Il n'y a pas, dans le jeu, de missions de chasse ou d'interception, tout étant modélisé dans les points tactiques et stratégiques et dans le tirage d'un facteur d'*Usure* en début de tour. Le combat aérien est donc simulé de manière abstraite, ce qui permet aux joueurs de se concentrer sur les opérations terrestres.

Comme de bien entendu, les troupes motorisées et blindées bénéficient de plusieurs capacités spéciales, qui laissent peu de chances à leurs adversaires non motorisés. Elles sont ainsi les seules à recevoir un bonus d'intégrité divisionnaire (chaque régiment augmente sa force de combat de 1 quand la division est empilée) et, de plus, lorsque le combat se déroule en terrain clair, leur potentiel offensif et défensif est doublé. Enfin, toute unité mécanisée peut effectuer des débordements blindés durant son déplacement. Les débordements coûtent des points de mouvement mais peuvent être réalisés plusieurs fois par phase de mouvement. Ils sont même exécutables à travers un pont, à condition de le capturer préalablement par un coup de main soumis à un jet de dé.




Un débordement est précédé par un test de panique qui peut éventuellement désorganiser l'unité adverse ou la faire fuir. Il est ensuite réalisé comme un combat normal. Un groupe d'unités blindées peut ainsi littéralement « marcher » sur des unités ennemies de faible valeur, en les faisant reculer par sa simple présence ou après un combat qui sera souvent à son avantage, et cela plusieurs fois par phase de mouvement. De quoi percer aisément les points faibles des lignes alliées.

Enfin, les unités allemandes peuvent bénéficier d'un bonus supplémentaire en cas d'attaque *Blitz*, en combinant troupes motorisées et aviation tactique. Toutes ces possibilités, une fois maîtrisées, retranscrivent correctement la guerre éclair et ses subtilités : la coordination avion/char, l'action rapide de puissantes unités motorisées et l'occupation ultérieure du terrain par l'infanterie. A force égale, la supériorité tactique allemande est donc déterminante mais la bonne coordination des corps blindés allemands reste un exercice difficile.

## Ruses de guerre et réfugiés

En plus des avantages de la Blitzkrieg, le joueur allemand peut utiliser des parachutistes. Largués sur des points névralgiques, les Fall-

**Graphisme classique mais très fonctionnel pour *Nach Frankreich*. L'épaisseur des pions offre également un agréable confort d'utilisation. Notre photo présente la trouée de Sarrebourg, au nord de Metz, une alternative possible à la percée par Sedan.**

schirmjäger permettent d'annuler les effets négatifs du terrain et fixent l'ennemi en attendant les Panzer. Ils sont utiles en début de jeu pour occuper des points stratégiques ou bloquer un front, mais seulement cinq parachutages pourront être effectués durant le jeu.

La règle des réfugiés peut également aider le joueur allemand. Ils sont créés en trois circonstances : bombardement de terreur, échec d'une unité alliée à un test de panique, et capture d'une ville. Ces réfugiés vont alors se répandre sur les axes de communications, gênant les déplacements de troupes et provoquant de nouveaux tests de panique sur les unités alliées rencontrées. Lorsqu'ils passent dans une ville, de nouveaux réfugiés sont également créés. Cet exode affecte nettement les manœuvres alliées, surtout quand le déplacement des réfugiés — trois hexagones à chaque phase d'exploitation, en s'éloignant du front — est effectué par l'Allemand dans sa phase. Celui-ci les enverra désorganiser la défense alliée ou se multiplier sur les arrières de l'ennemi !

## La défense alliée

Soumis à la puissance offensive allemande mais aussi limité dans sa propre manœuvre, le joueur allié trouve son salut essentiellement dans les éléments défensifs du terrain : les fortifications et les ponts. Un grand nombre de secteurs fortifiés sont présents aux frontières ou dans les villes adjacentes. Sans représenter des obstacles invulnérables, ils ralentissent la progression ennemie. De plus, on trouve bien évidemment la ligne Maginot et quelques grandes forteresses. Ces deux derniers types de fortifications sont bien plus redoutables car il faut obtenir un résultat spécial sur la table de combat pour les détruire. L'Allemand n'a aucun intérêt à s'y frotter, sauf quand il n'a pas le choix, comme dans le cas de Liège.

La défense alliée repose également sur le terrain, et plus principalement les coupures d'eau. Il dispose notamment de la possibilité de faire sauter n'importe quel pont lorsqu'une unité allemande arrive à proximité — mais pas avant. Cette faculté peut s'exercer même si aucune unité alliée n'est présente [1] ! Comme la carte est couverte de rivières et de fleuves qui sont d'excellentes lignes de défense, difficiles à franchir et bloquant le ravitaillement, le joueur allemand devra en tenir compte. Heureusement pour lui, il peut capturer les ponts par des coups de main, en établissant des têtes de pont, et réparer facilement les ouvrages détruits.

## Des Alliés mieux préparés ?

Les ponts et les fortifications permettent de ralentir une offensive mais, en aucun cas, ils ne peuvent interrompre la ruée des Panzer. Et, dans *Nach Frankreich* malheureusement, l'armée alliée semble dépassée par la supériorité technique adverse : elle dispose de moins de points d'avions, sa DCA est insuffisante, une forte partie de l'armée est composée de réservistes (ce que ne compense pas la présence des rares divisions cuirassées) et sa valeur globale d'efficacité est moindre que celle de l'armée allemande. La seule façon apparente de rétablir l'équilibre — et de parvenir à un résultat historique différent — est d'utiliser la règle des options.

Le joueur allié peut ainsi acheter, en points de victoire, un certain nombre d'options plus ou moins importantes parmi une liste de 18 proposées. Ces options permettent de mettre en jeu une armée alliée mieux préparée à la guerre, avec de meilleures doctrines d'emploi (chars, avions, coopération interalliée, meilleur entraînement ou commandement), plus de matériel (DCA, canons antichars, fortifications), ou plus de troupes. Elles posent bien sûr la question de l'opportunité de la ligne Maginot — soit l'étendre, soit ne pas la construire. Ces options entraînent cependant deux remarques : d'abord, rien n'est prévu côté adverse, le joueur allemand pourrait avoir lui aussi la possibilité d'acheter des options pour modifier son armée. Ensuite, ces options sont souvent peu pratiques à utiliser car elles demandent un réel effort de mémoire aux joueurs, comme oublier un élément qui existe sur la carte ou, au contraire, imaginer des chiffres différents sur les pions… Sans inflation exagérée des composants du jeu, l'intégration des options aurait dû être mieux pensé (quelques pions supplémentaires y aurait suffi), d'autant qu'elles concourent beaucoup à l'équilibre du jeu.

*Nach Frankreich* propose quatre scénarios : les deux premiers (attaque sur la Hollande et bataille de Flandres) pour apprendre, le troisième, la campagne historique, pour comprendre et le quatrième, l'option non historique, pour le plaisir de la simulation. La campagne historique ne présente qu'un faible intérêt car elle est trop directive : le placement est imposé, l'aile marchante alliée se précipite en Belgique tandis que le reste est bloqué sur place, et l'Allemand attaque par les Ardennes, l'endroit le plus intéressant pour couper en deux l'armée française en évitant la ligne Maginot. Le jeu s'arrête au tour 21 ou à la capitulation [2] de la France. Gérée comme celle des nations mineures, la mise hors jeu de la France dépend d'un dé sur une table en fonction des points de capitulation recueillis, suivant le nombre de QG détruits et de villes majeures capturées. Le quatrième scénario, qui reprend la situation du troisième, offre réellement des parties plus équilibrées grâce à un placement libre, une absence de contraintes historiques et surtout l'utilisation complète des options.

*Nach Frankreich* est un jeu passionnant, qui permet véritablement de comprendre les événements et, pourquoi pas ?, de les transformer. Les règles, malgré leur longueur, sont bien faites et appréhendent correctement la réalité historique, les options servant à équilibrer le jeu. Le principal défaut est la longueur des parties, qu'il semble impossible de jouer en une fois (parties-marathon exceptées !). Quelques erreurs ou ambiguïtés de traduction peuvent cependant être relevées. Sans empêcher le bon déroulement du jeu, elles sont regrettables en regard de la qualité des composants fournis. Les points de capitulation, par exemple, sont-ils donnés par ville ou hexagone de ville ? Dans le premier cas, il est impossible de faire capituler la Belgique, ce qui est plutôt gênant. La coordination tables-règles aurait mérité plus d'attention, surtout dans un jeu déjà publié. Précisons que *Nach Frankreich* n'est pas facile d'accès : il exige de tout joueur un temps de préparation et de lecture important et, lors des parties, même des habitués du jeu d'histoire seront obligés de consulter régulièrement la règle. Mais ces défauts, rapidement dépassés, n'empêchent absolument pas d'apprécier les qualités de la simulation. Le thème même du jeu et sa disponibilité en français en font un choix « naturel » pour tout joueur d'histoire qui se respecte. ❐

1. Les Français ont toujours un petit groupe d'artificiers sous la main, voir la fameuse 7e compagnie. *« Le fil rouge sur le bouton bleu… »*

2. Les concepteurs n'ont pas fait le distinguo entre « capitulation militaire » (refusée par Weygand) et « armistice ».

# ROSSYIA 1917

## Joueurs de tous pays, unissez-vous !

**UN sujet original, la guerre civile russe, et un vrai jeu d'histoire. Avec *Rossyïa 1917*, Azure Wish s'affirme comme le seul éditeur français créatif de jeux de simulation historique.**

Par Luc OLIVIER

Après deux ans d'existence et plusieurs produits qui ont fait sa réputation (*Europa Universalis* et *Grand Siècle*), Azure Wish Edition signe avec ***Rossyïa 1917*** son premier jeu à thème strictement militaire, praticable à deux joueurs. Il convient de saluer les efforts de cet éditeur pour proposer des sujets originaux, avec des systèmes souvent audacieux. Le choix de la guerre civile russe, un sujet presque totalement ignoré chez les éditeurs américains, ne peut d'ailleurs que nous réjouir.

Bien qu'ils ne soient pas exempts de quelques défauts techniques, les jeux d'Azure Wish bénéficient toujours d'un effort de présentation. *Rossyïa 1917* comprend deux cartes simples et claires, au graphisme satisfaisant, parsemées d'éléments naturels, villes et métropoles et surtout réseaux ferroviaires — véritables axes militaires. Des zones hors-carte complètent le théâtre d'opérations. Plus de mille pions représentent les forces en présence, de la brigade — surtout contre-révolutionnaire — à la division — principalement soviétique —, avec beaucoup d'infanterie et de cavalerie, des blindés, des avions et quelques unités spéciales. Le graphisme des pions est très classique (symbole Otan), quelques exceptions mises à part. Deux livrets et aides de jeu expliquent règles et scénarios dans un style lisible, sinon interprétable. La présentation des règles n'a jamais été le point fort d'Azure Wish et les exemples, tableaux et mises en valeur de points importants manquent gravement. Malgré tout, l'ensemble est plutôt satisfaisant, le seul vrai reproche concernant les pions, qui sont un peu trop fins.

Les règles, bien qu'elles soient relativement courtes (environ vingt pages), exigent une lecture attentive et il convient de les tester sur plusieurs scénarios — pour en tirer toutes les subtilités — avant de s'attaquer à la campagne. Le système de jeu, comme on va le voir, présente plusieurs spécificités, bien adaptées à ce conflit très particulier.

### Une phase d'action multiple

De manière classique, le tour de jeu commence par une phase de gestion commune : récupération de points de recrues et de rails, détermination de la météo et tirage de marqueurs d'option politiques. Les points de recrues servent à renforcer, au début de la phase d'activation, des unités ayant subi des pertes. Les points de rails permettent de déplacer des troupes à travers toute la carte, sur le réseau ferroviaire sous contrôle ami. Les conditions météo, primordiales comme chacun sait sur le théâtre russe, sont ensuite déterminées en fonction du mois de l'année — neige, boue ou temps clair — et conditionne les opérations. Enfin, les marqueurs d'options politiques, qui jouent le rôle d'événements aléatoires à la discrétion des joueurs, sont essentiels pour l'ambiance du jeu. Leur utilisation est détaillée plus loin.

Dans la phase d'action globale, les deux camps activent chacun à tour de rôle leurs chefs ou quartiers généraux (QG) [1], qui permettent de faire agir les troupes sous leur commandement. Il est éventuellement possible d'activer deux fois par tour une paire de QG, sous réserve d'un jet de dé. Cette notion d'activation est assez fine car chaque QG est véritablement le moteur d'une offensive, à travers deux aspects fondamentaux :

– l'activation permet à un QG de récupérer entre un à trois points d'armements, suivant sa localisation par rapport au rail, les conditions météo et évidemment un jet de dé. Ces points servent à faire attaquer et bouger les troupes sous son commandement. En fonction du nombre de points dépensés, le QG peut mettre des unités en réserve pour une phase ultérieure d'exploitation, demander des trains blindés et bénéficier de bonus au combat.

– chaque QG est doté d'un potentiel de commandement, qui correspond au nombre maximum d'unités qu'il peut activer. Le bolchevique est favorisé car ses unités sont plus massives, à l'opposé du joueur blanc qui dispose d'une multitude de petites unités peu robustes, à activer individuellement. Heureusement, les QG blancs ont souvent un potentiel de commandement plus élevé, mais les chefs rouges sont plus nombreux; les deux camps ont donc chacun leurs avantages.

Une dernière phase permet de faire agir toutes les unités non-activées par un QG, soit à cause de leur éloignement, soit par incapacité du chef. L'attrition y est très sévère et les actions limitées. L'ensemble d'un tour prend facilement plus d'une heure, durant laquelle les interactions entre camps se succèdent, obligeant les joueurs à rester constamment actifs.

### La phase politique

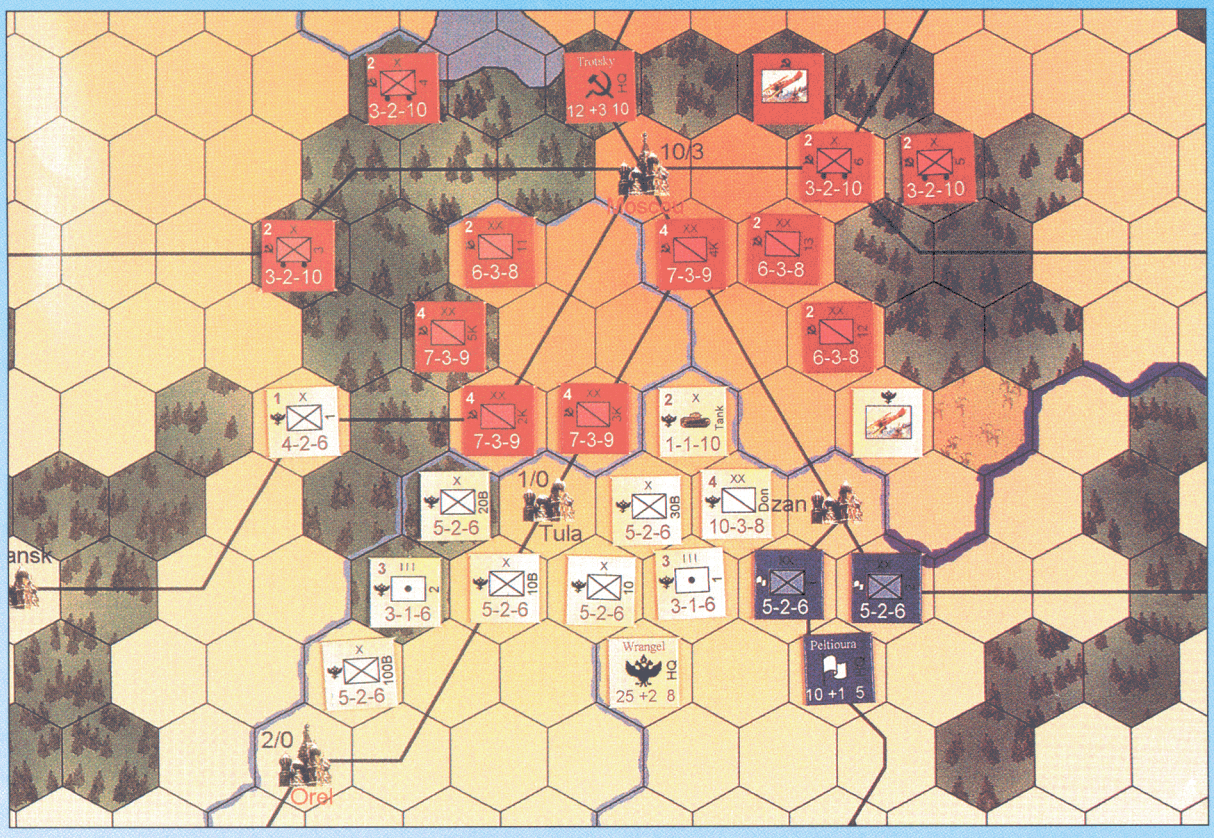
La phase politique est indispensable dans un jeu sur la guerre civile russe car elle permet de gérer les nombreux événements qui ne sont pas directement sous le contrôle des deux camps. Tous les grands événements historiques et occasionnels sont représentés (interventions des puissances extérieures, mort de chefs, mutineries, partisans, etc.) et la pioche est réalimentée annuellement. Le marqueur politique tiré est soit joué immédiatement, soit, si cela est possible, conservé pour en bénéficier plus tard. L'impact des événements sur le jeu peut être considérable, comme en cas d'intervention extérieure.

L'aspect politique des événements est également rendu en jouant les contre-révolutionnaires à plusieurs, chacun représentant une faction (en gros nord, sud et est) qui gagne ses propres points de victoire. Le but est d'éviter un camp blanc trop uni mais, dans la pratique, cela est peu visible car le vrai ennemi, c'est le rouge !

Le niveau politique, qui change constamment au cours du jeu, est un peu le baromètre de chaque camp. Gradué de 0 à 100, il détermine le niveau de victoire automatique — 0 pour le rouge et 100 pour le blanc — et varie suivant les villes capturées et des événements précis : intervention de puissances étrangères, morts de chefs, pertes de troupes alliées, etc. Il peut notamment provoquer des dissensions dans un camp trop proche de la victoire et faire varier le nombre d'options politiques tirées.

Toutes ces règles politiques simulent bien les conditions peu ordinaires de cette guerre, mais *Rossyïa 1917* est avant tout une simulation militaire et non un jeu de pouvoir.

1. Pour une raison incongrue, les règles utilisent le terme de quartier général mais abrégé en HQ ! La trop grande pratique de règles en anglais laisse des séquelles irrémédiables…




**Les troupe blanches de Wrangel, soutenues par des unités ukrainiennes (en violet), avancent sur Moscou. Comme on le voit, seules les unités de blindés et l'aviation bénéficient d'une véritable mise en valeur graphique.**

## Les combats

Seules les troupes activées peuvent combattre et le nombre d'attaques dépend des points d'armements dépensés par le QG. Les mécanismes de combat sont assez classiques avec, en plus, la possibilité de lancer des *attaques-choc*. Pratiqué par les unités possédant cette caractéristique — cavalerie, blindés, infanterie d'élite et artillerie —, le combat-choc permet de repousser plus sûrement le défenseur (ou de lui tripler ses pertes s'il refuse de reculer) mais il faut que l'assaillant ait plus de points de choc que le défenseur, chaque unité-choc en possédant entre 1 à 4. De plus, les pertes leur sont attribuées en priorité. L'avantage en unités-choc est plutôt en faveur du blanc, surtout au début du jeu, par contre le rouge, grâce à ses unités à trois pas de perte supporte beaucoup mieux les combats que le blanc, majoritairement à deux pas.

Le combat se révèle assez meurtrier pour les deux camps et il vaut mieux cumuler les bonus plutôt que les hauts rapports (évidemment cumuler les deux est mieux). Les résultats sont exprimés en pas de pertes, celui qui perd le plus de pas reculant ou acceptant des pertes supplémentaires. Mais il apparaît rapidement que l'encerclement est plus meurtrier que l'assaut direct, car toute unité non-ravitaillée disparaît très vite et ne peut pas être reconstruite. Pour être ravitaillé, il faut que le QG soit à portée d'un rail connecté à son camp.

Le choix du QG à activer, des unités sélectionnées et de l'opportunité de lancer une offensive vigoureuse à trois points d'armements avec réserves et assauts-chocs expriment tout l'intérêt stratégique du jeu. Il est ainsi possible de créer des synergies inter-QG. Par exemple, l'un fait une brèche qu'un autre exploitera si l'ennemi n'a pu réagir (soit parce que ses troupes ont déjà étés activées, soit parce qu'une priorité existe ailleurs). Ce qui permet éventuellement d'encercler — et condamner à mort — toute une armée ennemie coupée de ses bases. Il faut donc faire très attention à l'ordre des activations de chefs et ne pas hésiter à quitter une position pour reformer le front plus loin, en transformant les métropoles, qui sont toujours ravitaillées, en point forts pour retarder l'avance ennemie.

## Les points forts d'une campagne

Quatre scénarios et une campagne sont proposés. Les scénarios, qui représentent les phases clés de la campagne, permettent de s'initier aux règles et de saisir les stratégies élémentaires des débuts de partie. La campagne donne toute la dimension au jeu mais c'est une longue aventure qui prend beaucoup de temps et occasionne de nombreux moments de désespoir aux deux camps. Après avoir déterminé le sort du tsar Nicolas II, en fonction d'une table et de points politiques dépensés, l'action commence. Le blanc peut tenter la victoire stratégique en six mois par une attaque concentrique sur Moscou avec toutes ses forces. Passé ce délai, les arrivées successives de renforts et les interventions extérieures vont rythmer le déroulement de la campagne et conditionner les options des deux camps. Les nombreuses divisions de renfort du bolchevique et sa position centrale lui permettent de réagir plus facilement et faire face aux attaques échelonnées des généraux blancs, alliés et puissances extérieures (Roumanie, Ukraine, Finlande et Pologne).

Le jeu apparaît équilibré, avec une victoire aux points possible pour les deux camps. Les chances de succès du contre-révolutionnaire sont plus élevées avant la fin de l'année 1919, car après, le poids croissant du bolchevique et le renforcement de sa position centrale lui assureront inéluctablement la victoire.

*Rossyïa 1917* constitue sans problème le jeu d'histoire français de l'année 1995. Il est intéressant à jouer, avec des règles évoluées, et présente un véritable défi stratégique pour les deux camps. Cependant, tout n'est pas parfait, Azure Wish a encore du travail à fournir pour rendre le jeu plus fonctionnel. Ainsi, le joueur doit maîtriser la géographie russe pour éviter de chercher désespérément les villes où placer ses renforts, de même les curseurs pour noter les points de recrue et de rail ne sont absolument pas pratiques et la notation des villes contrôlées est laissée à l'appréciation du joueur. Un tableau récapitulatif aurait simplifié la procédure et, en le couplant à la carte réduite fournie, aurait donné un bon outil de réflexion stratégique pour les joueurs (mais ces imperfections sont, parait-il, en passe d'être corrigées dans une future édition). Bien que les règles soient parfois sujet à des interprétations divergentes et malgré la simplicité des graphismes, *Rossyïa 1917* est un bon jeu — le seul actuellement sur le sujet — et il permettra ainsi aux joueurs français de découvrir avec bonheur une période méconnue de l'histoire militaire. ❐

## Révolution et contre-révolution

La guerre civile russe, épisode épique mais mal connu de l'histoire de l'Europe, se déroule de 1917 à 1922 entre le régime bolchevique, qui développe son idéologie communiste, et les forces contre-révolutionnaires, qui essayent de reprendre le pouvoir. L'année 1918 voit les grandes offensives blanches : l'amiral Koltchak et la légion tchèque attaquent à l'est par la Sibérie, le général Denikine et les cosaques remontent au sud par le Caucase, le général Miller et les alliés occidentaux descendent de Mourmansk par le nord. Ces grandes offensives sont stoppées puis refoulées dans la première moitié de 1919 par la toute nouvelle armée rouge, œuvre principale de Trotski. En 1920, les blancs bénéficient d'un second souffle grâce aux interventions étrangères — alliée en mer noire, polonaise et finlandaise à l'ouest — et à une nouvelle offensive, lancée à partir de la Crimée par Wrangel. Ils sont encore une fois repoussés mais au prix de pertes territoriales pour le Soviétique. La lutte intérieure se poursuivra jusqu'en 1922, sans toutefois remettre en doute la victoire du nouveau régime.

# D'Estienne à de Gaulle

# LA VISION FRANÇAI

La cause la plus apparente de l'effondrement français en mai-juin 1940 — le binôme blindés-aviation imprimant son rythme propre à la Blitzkrieg —, a marqué du sceau d'incurie notre propre doctrine d'emploi des chars. Partant d'une définition visionnaire tracée dès la fin de l'année 1915, la France n'a pas su conserver son avantage…

Par François VAUVILLIER

L'invention du char de combat moderne est partagée entre la France et la Grande-Bretagne, sans qu'il soit objectivement possible de déterminer laquelle des deux nations alliées en a conçu, la première, l'*idée* [1].

## Estienne, père de la doctrine

En France, tout commence vraiment dans le cerveau bouillonnant de Jean-Baptiste Eugène Estienne, théoricien, inventeur, co-fondateur de l'aviation militaire française en 1909, et présentement — nous sommes alors en 1915 — colonel commandant l'artillerie de la 6e DI. Pour cet esprit pétillant, l'équation liant le matériel à son emploi s'impose d'emblée.

Le matériel ? Il le définit dans sa lettre du 1er décembre 1915 au général Joffre : « *Je regarde comme possible la réalisation de véhicules à traction mécanique permettant de transporter, à travers les obstacles et sous le feu, à une vitesse supérieure à 6 km à l'heure, de l'infanterie avec armes et bagages, et du canon.* »

L'emploi ? Estienne se charge de l'exposer de vive voix le 12 décembre 1915 au GQG à Chantilly. On en garde la trace par ce compte-rendu de la main même de celui que l'on surnommera très vite le *père des chars* :

« ***Exposé tactique.*** *Avant la nuit de l'attaque, des cuirassés sans remorque* [2] *sont disposés, à l'abri des vues, à 3 ou 4 km en arrière de la première ligne, à raison d'un cuirassé par 100 m de front à attaquer. Ils s'ébranlent une heure avant le jour, franchissent nos lignes en bataille et abordent la première ligne ennemie. Notre artillerie peut ouvrir le feu et le continuer en tir fusant (ce tir ne présente aucun danger pour les cuirassés) si on le juge utile pour couvrir le bruit des moteurs, mais j'estime qu'il est préférable de ne pas faire intervenir le canon.*

*La moitié des cuirassés franchit la tranchée ennemie et pousse de l'avant, prenant à parti les mitrailleuses qui viendraient à se révéler : l'autre moitié reste à cheval sur la tranchée, la couvrant de feux d'enfilade (…) pour permettre à notre infanterie de l'aborder (…).*

*Dès que nous sommes en possession de la première tranchée, tous les cuirassés attaquent la seconde par le même procédé.*

*La réitération de ce processus permettra d'enlever la ligne des batteries une heure au plus après la mise en branle des cuirassés, c'est-à-dire au point du jour, sans que l'ennemi ait pu, dans l'obscurité, entraver sérieusement notre progression rapide et imprévue au cœur même de ses positions.*

*Si l'on dispose d'un nombre suffisant de cuirassés, l'emploi des remorques prévues permettrait d'amener plus rapidement l'infanterie nécessaire à l'enlèvement des batteries; ces cuirassés à remorque marcheraient à quelques centaines de mètres derrière les cuirassés sans remorque.*

*Dès que les batteries sont prises, l'armée tenue prête en arrière est portée en avant.* »

1. En matière de fabrication, les Britanniques ont la primeur. Ils sont aussi les premiers à lancer leurs *tanks* dans la bataille, le 15 septembre 1916. En matière de doctrine d'emploi en revanche, on ne trouve pas chez les Britanniques, durant les premiers mois, de descriptions aussi complètes que celles d'Estienne, ni de perspective stratégique. La première note anglaise sur l'emploi des chars (février 1916) voit en eux de « *simples auxiliaires de l'infanterie* ». Mais, dès la mi-1916, les Anglais abandonnent cette notion alors que les Français, au contraire, la développent jusqu'à faire naître le char léger Renault FT, construit en très grande série. Les Britanniques quant à eux, porteront leurs efforts sur les chars de rupture (série des Mark) et sur les chars moyens rapides d'exploitation (Whippet). Leur excellente vision théorique du problème des chars — et l'unité du cadre de tutelle, le *Tank Corps* devenu *Royal Armoured Corps* par amalgame avec la cavalerie mécanique — ne les empêcheront pas d'accuser un retard patent dans la constitution de leurs *Armoured Divisions*, une seule grande unité de ce type existant en mai 1940.

2. La remorque préconisée par Estienne est une « *voiture blindée de 7 tonnes portant 20 hommes avec armes et bagages* ». Des remorques sur ce principe, à 8 hommes seulement, seront essayées durant les années vingt.

Dans une nouvelle lettre au général Joffre le 14 janvier 1916, Estienne apporte des précisions et donne une dimension stratégique à sa conception du cuirassé terrestre :

« *Cet engin répond à un besoin immédiat : en effet, l'infanterie manifeste l'impression que le canon ne suffit plus; elle réclame quelque procédé nouveau. L'ennemi a essayé les gaz nocifs : il appartient à la France de faire beaucoup mieux en employant le cuirassé terrestre de la manière suivante.*

*L'unité d'attaque se compose d'une compagnie d'infanterie appuyée par deux cuirassés : le front normal de cette unité est de 200 m, ce qui nécessite 400 cuirassés pour un front d'attaque de 40 km.(…)*

*Le cuirassé (…) devance toujours son infanterie qui reste abritée dans la tranchée de départ ou, plus généralement, dans la dernière tranchée conquise jusqu'à ce que le cuirassé l'invite par un signal lumineux à se rallier à lui. Par ses feux à bout portant de canon et mitrailleuses, il assure la sécurité de la progression et par son fanal arrière, il guide la marche dans la nuit. Par où est passé le cuirassé à travers les fils de fer, passera la colonne de section : elle sautera dans la tranchée et le nettoiera sous la protection immédiate de son cuirassé qui devance la tête de colonne, surplombant l'ennemi, rendant vaines toutes ses défenses habituelles, ses barricades. Sitôt la tranchée conquise, le cuirassé la franchit et se porte en avant pendant que son infanterie se rassemble dans la tranchée pour un bond ultérieur.*

***Au point de vue stratégique, les cuirassés permettent de monter une grande attaque par surprise, sans préparation d'artillerie.*** *(souligné par nous, NDLR)* »

## Audace et surprise pour rompre

Le principe séquentiel de l'assaut tel qu'Estienne vient de le décrire, se voit amendé par le 3e bureau du GQG, qui estime extrêmement

*« L'apparition sur le champ de bataille des véhicules mécaniques à chenilles est un événement dont l'importance égale celle de l'invention de la poudre à canon »*
Général Estienne

# SE DES BLINDÉS

avantageux de foncer sans attendre sur la deuxième position ennemie. L'instruction du 20 août 1916 fixe avec netteté l'emploi des cuirassés terrestres, qui devront attaquer sur un front de 30 km avec une densité de 30 chars au kilomètre :

« ***But à atteindre.*** *Prendre possession du champ de bataille en quelques heures sur un grand front et sur toute la profondeur occupée par l'ennemi (1re et 2e positions, batteries voisines de ces deux positions) de manière à en assurer l'occupation facile par l'infanterie et le franchissement par la cavalerie* (...).

***Procédé d'attaque****. Pour prendre possession du terrain et réaliser au mieux un effet de surprise, les cuirassés devront s'avancer simultanément sur leurs objectifs respectifs où ils s'arrêtent et combattent. Ceux destinés aux 2e et 3e lignes de la première position, aux batteries de la deuxième position, doivent franchir sans combattre les lignes précédant celle qui leur est assignée. »*

Ainsi se trouve structurée, un mois avant que le premier char ne sorte des usines Schneider, la vision française de l'emploi des chars :

— une attaque par surprise et en masse (idéalement, 900 cuirassés terrestres !), sur un large front, avec toute la profondeur nécessaire;

— la recherche de la rupture du front ennemi en visant sa ligne d'artillerie, de façon à permettre l'exploitation immédiate par des masses tenues en réserve;

— la tendance à distinguer des chars devant percer, sans infanterie, les lignes ennemies (futurs chars lourds), et des chars évoluant avec l'infanterie, pour assurer le nettoyage des positions (futurs chars légers);

— une infanterie elle-même dotée des moyens lui permettant de suivre au plus près la progression des chars (ce dernier objectif ne sera pas réalisé en 1918).

Les diverses batailles de 1917 et 1918 impliquant, du côté allié, une masse toujours plus importante de chars d'assaut de divers types, auront en commun de ne pouvoir obéir complètement à la vision théorique. Car si les chars se révèlent capables de briser la première ligne de résistance ennemie, les moyens de l'exploitation feront défaut : manque de vitesse et d'autonomie des chars eux-mêmes, incapacité des autres armes à les suivre lorsque la percée sera obtenue. Au lendemain de la victoire, il est clair que « *le char n'est pas à même de combattre seul. Il a besoin d'artillerie pour réduire au silence les batteries et armes antichars ennemies, d'infanterie pour l'accompagner, assurer sa sureté immédiate, occuper le terrain, de génie pour faciliter sa progression au travers de certains obstacles. L'aviation lui est indispensable (...). Il doit donc s'intégrer dans le dispositif des autres armes.* »[3]

*Ci-dessus.*
**Impression d'artiste de l'attaque des chars B1*bis* de la 4e DCR le 29 mai 1940, durant la bataille d'Abbeville, thème de notre prochain jeu. Les marques distinctives des chars sont celles du 37e BCC (1re DCR).** *(Huile de Bob Lescaux, DR, collection particulière).*

*Ci-contre.*
**Médaille frappée en 1936 en hommage au Père des Chars** *(Collection de l'auteur)*

## Estienne persiste et signe

Nés au sein de l'artillerie, les chars d'assaut français sont rattachés à l'infanterie au lendemain de la Grande Guerre. De 1920 à 1940, devenus *chars de combat*[4], ils seront administrés par une section, puis sous-direction, soumise au bon vouloir du directeur de l'infanterie. Au grand dam d'Estienne qui voit dans les chars « *une arme indépendante, sans la moindre analogie avec l'infanterie dont elle diffère essentiellement en paix aussi bien qu'en guerre, en station comme en marche, par ses procédés de combat, son armement et son organisation qui nécessitent à l'arrière un puissant service de ravitaillement et d'entretien.* »

Nullement découragé par la mainmise de l'infanterie sur les chars, véritable *péché originel* dont les conséquences désastreuses se révéleront vingt ans plus tard, Estienne continue de porter sur l'avenir sa vision prophétique. En 1921, au cours d'une conférence à Bruxelles, il brosse le tableau saisissant d'une offensive blindée : « *Voici d'abord les chars de rupture de 50, 100 t peut-être, qui s'avançent, dédaigneux des détours, sous le couvert soit de la nuit, soit d'un épais brouillard naturel ou artificiel, écrasant tous les obstacles, éventrant les maisons : l'infanterie blindée, l'artillerie d'accompagnement, les suivent profitant d'un chemin tracé : les premières lignes ennemies surprises sont bientôt rompues et voici les rapides chars d'exploitation, comme jadis la cavalerie pour achever la victoire. En même temps, de puissants canons sur voies ferrées*[5]*, dirigés par des observateurs aériens, utilisent leurs énormes portées pour battre les derrières du champ de bataille. Poursuivi, les chars dans les reins, l'ennemi ne peut se rétablir, il est défait sans retour comme au soir de Cannes ou d'Iéna.* »

Jean-Baptiste Eugène Estienne, général de division en 1918, est nommé inspecteur des chars de combat, poste qu'il quitte en 1923. Atteint par la limite d'âge, il restera encore plusieurs années, officieusement, le patron de la section technique des chars de combat, sans plus prendre part à la définition de la doctrine. Il meurt en 1936, à 76 ans. La Patrie, reconnaissante, fait graver des médailles à son effigie et lui consacrera même un timbre-poste en 1960, de Gaulle *regnans*. Mais nous n'aurons pas, en 1939, le corps de bataille cuirassé digne de cet homme, l'un des grands penseurs militaires du XXe siècle.

## Les instruments de la doctrine

Des grandes nations militaires, la France restera, durant l'entre-deux-guerres, la seule à favoriser le blindage, en sacrifiant la vitesse et le rayon d'action. Telle est la « solution française », plusieurs fois mise en exergue.

Dans ce cadre permanent, les programmes techniques successifs définissent à partir de 1921 trois catégories de chars dont les deux premières tirent leur origine des enseignements de la guerre précédente (la filiation complète est résumée dans le tableau synoptique page suivante) :

— le **char lourd**, ou de rupture, puis **char de forteresse**, susceptible d'emporter la décision en terrain fortifié;

— le **char léger** d'accompagnement de l'infan-

3. Général Boucher, op. cit. (texte de 1953).

4. On voit ici le changement d'orientation, ou *l'assaut*, situation exceptionnelle, le cède au *combat*, rôle normal.

5. Une permanence de la conception française tendra à faire appuyer les attaques cuirassées par l'artillerie lourde, et non par l'aviation. S'il existe bien du potentiel aérien spécialisé en1940 (4 groupes de bombardement d'assaut en vol rasant, plus 4 escadrilles de bombardement en piqué appartenant à l'aéronavale), leur action ne sera pas conjuguée aux attaques terrestres. **Le binôme chars-aviation n'existe pas dans l'armée française de 1940.**

terie, aux dimensions réduites, dont la puissance relative réside dans la multiplicité.

— enfin, nouveau venu à mi-chemin entre les deux premiers cités, le **char de bataille**, qui va se trouver inclus par la suite dans un ensemble aux contours mouvants, celui des **chars puissants** (1933), ou **chars moyens** (1935).

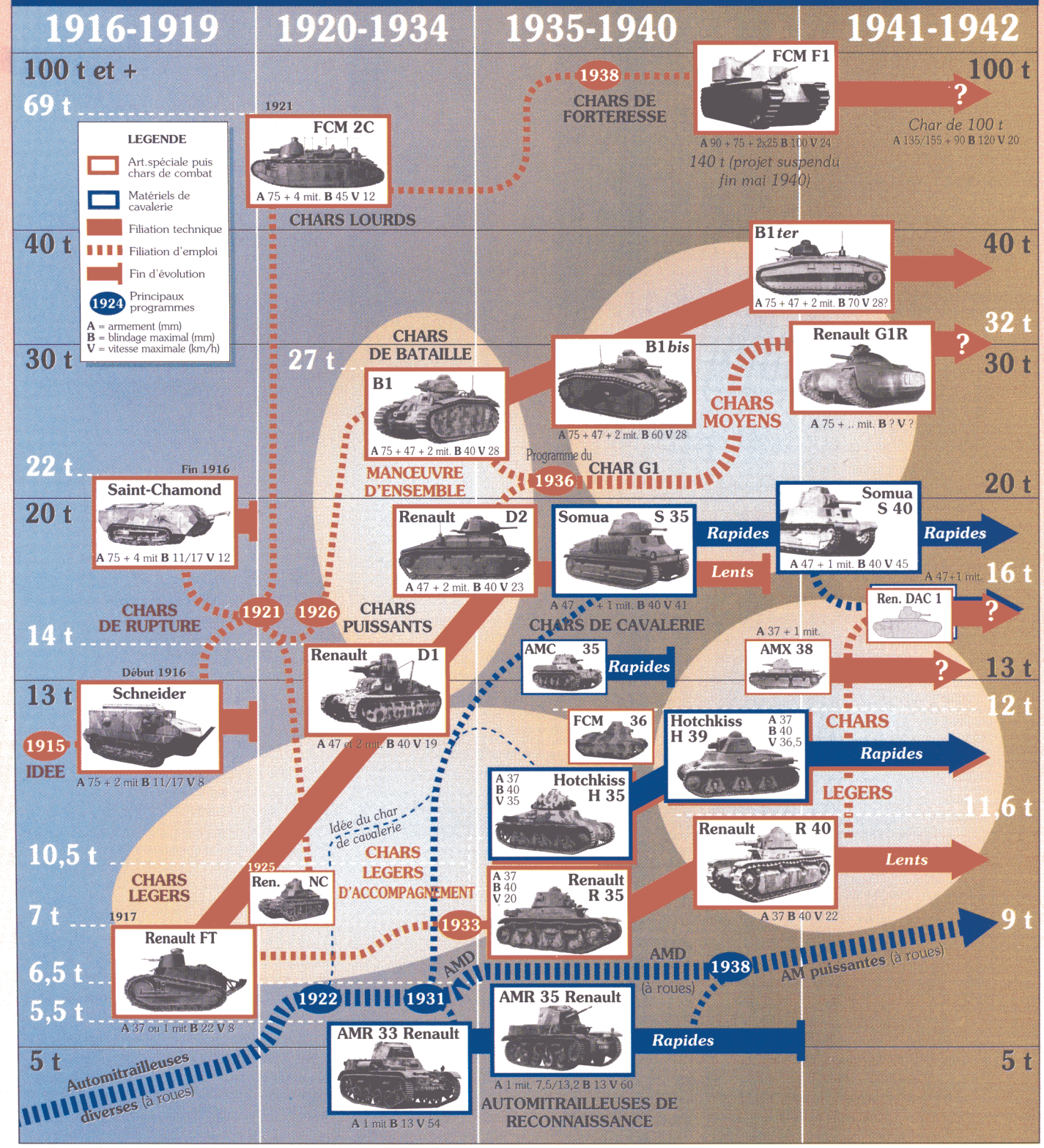
Dernier enfant du général Estienne, le char de bataille est vu de prime abord, en 1921, comme un développement du char léger, mais spécialisé dans le rôle antichar et, à ce titre, armé d'un canon en casemate. Ce « chasseur de chars » avant la lettre est redéfini en 1926 comme un matériel d'environ 20 t, à canon de 75 mm et doté de la radio. Mais si la définition technique est prometteuse, l'emploi envisagé est décevant. Les chars de bataille « *auront à agir dans l'attaque des positions de résistance conjointement avec les chars légers. Ils prendront plus particulièrement à partie les organes blindés, les armes de flanquement lointain et les chars adverses. Par leur mobilité, ils seront susceptibles d'assurer, si besoin est, les missions normalement dévolues aux chars légers* », tandis que ces derniers prendront part, « *au moment de l'attaque, (...) à l'accompagnement et mèneront la lutte contre les armes automatiques immédiatement en avant de l'infanterie.* » (1926).

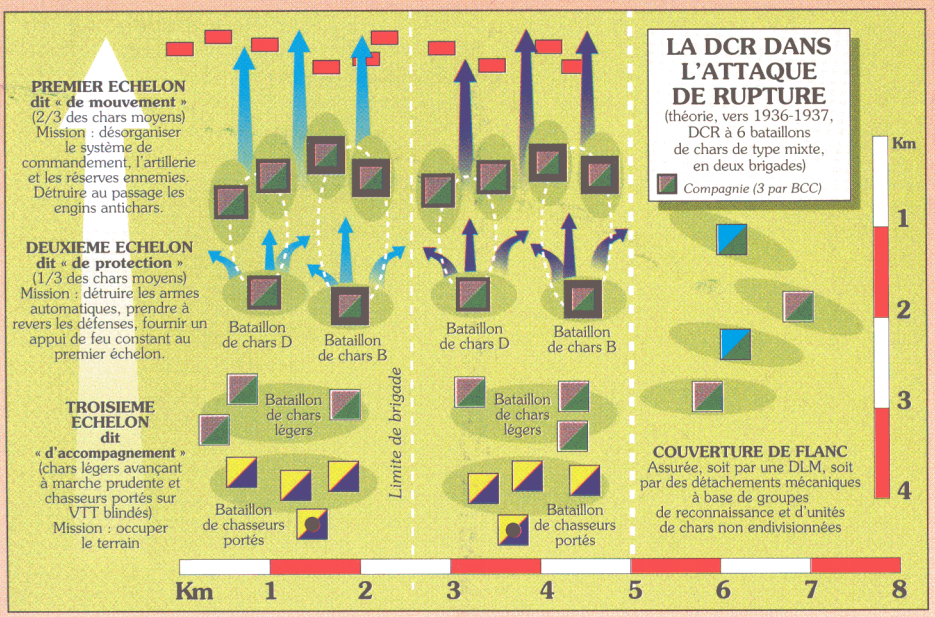
Ainsi, le char de bataille — le char B — s'inscrit-il, au même titre que le char lourd et le char léger, dans le cadre général de la progression de l'infanterie. Il combat *avec elle et pour elle*. La direction de l'infanterie, tutrice abusive, refuse au char, fut-il « de bataille », toute esquisse d'action indépendante.

En 1930 cependant, un signe d'espoir se fait jour. Le char de bataille « *constitue le prototype par excellence de l'engin blindé tous terrains que réclament les nécessités du combat*

## LA FILIATION DES « CHARS ET ASSIMILES » DE L'ARMEE FRANÇAISE D'UNE GUERRE A L'AUTRE

(Ce tableau synoptique ne rassemble que les matériels blindés de combat entièrement chenillés. Les données techniques et historiques complètes sont aisément disponibles dans de nombreux ouvrages de référence aisément accessibles : P. Touzin, S. Ferrard, J. Molinié, F. Vauvillier, etc.)




LA DCR DANS L'ATTAQUE DE RUPTURE
(théorie, vers 1936-1937, DCR à 6 bataillons de chars de type mixte, en deux brigades)
Compagnie (3 par BCC)
PREMIER ECHELON dit « de mouvement » (2/3 des chars moyens) Mission : désorganiser le système de commandement, l'artillerie et les réserves ennemies. Détruire au passage les engins antichars.
DEUXIEME ECHELON dit « de protection » (1/3 des chars moyens) Mission : détruire les armes automatiques, prendre à revers les défenses, fournir un appui de feu constant au premier échelon.
TROISIEME ECHELON dit « d'accompagnement » (chars légers avançant à marche prudente et chasseurs portés sur VTT blindés) Mission : occuper le terrain
Bataillon de chars D
Bataillon de chars B
Bataillon de chars légers
Bataillon de chasseurs portés
Limite de brigade
COUVERTURE DE FLANC Assurée, soit par une DLM, soit par des détachements mécaniques à base de groupes de reconnaissance et d'unités de chars non endivisionnées
Km
1
2
3
4
5
6
7
8

*moderne. Conçu initialement comme un élément d'appoint pour les troupes chargées d'une mission de rupture, le char doit pouvoir mettre sa puissance au service de toute unité intervenant offensivement dans l'une quelconque des phases du combat, de la prise de contact à la poursuite.* » (EMA, 28 octobre 1930). On voulait dès lors un char de bataille, dit B2, capable d'atteindre 40 km/h, modèle qui ne verra pas le jour[6].

Dans le domaine du char léger, l'application du programme de 1926 débouche sur le Renault D1[7] doté, comme le char B, de la radio. Le fait que le commandement puisse désormais peser, à distance, sur l'action des chars, va en modifier quelque peu l'emploi : placés en réserve générale, les chars B et D sont toujours disponibles. Aisément manœuvrables, ils permettent les actions latérales assurant la surprise, et jouent vis-à-vis de l'infanterie le rôle d'une artillerie d'appui direct à grande mobilité. La « manœuvre d'ensemble » se dessine.

## La renaissance de l'offensive

En 1932 ont lieu les premières véritables ébauches françaises de forces interarmes entièrement motorisées, réunies à l'occasion d'« *exercices combinés* » au camp de Mailly. Il y est notamment constitué un « *détachement mécanique de combat* » composé d'un groupe de reconnaissance motorisé avec motocyclistes et automitrailleuses, d'un groupe d'artillerie tractée tous terrains et d'une brigade cuirassée à deux bataillons de chars dont un équipé des nouveaux D1, plus les trois prototypes de chars B. Mais les chars D, employés maladroitement, rencontrent l'échec.

Pour autant, l'idée d'un emploi plus ambitieux des engins blindés poursuit son chemin. L'instruction provisoire du 26 avril 1933 reconnaît que l'utilisation des chars modernes et la motorisation permettent de pousser l'attaque en profondeur sans attendre les autres échelons, donc d'**accélérer le rythme des opérations**. Tel n'est pas le dogme face à un front organisé nécessitant la combinaison des moyens (chars, infanterie, artillerie), du simple fait que l'infanterie, progressant à pied[8], ne peut toujours pas « coller » aux chars. Ceux-ci s'articuleront donc en profondeur, chaque échelon appuyant celui qui le précède, le dernier étant constitué par les chars accompagnant les fantassins. On maintient dans ce cas de figure la notion d'objectifs successifs, car il faut éviter la dispersion des chars. En revanche, dans l'offensive contre une zone faiblement tenue (manœuvre d'aile, contre-attaque d'ensemble, exploitation d'un succès), l'action en profondeur des blindés ne se lie plus aussi étroitement à celle des grandes unités. **La rapidité prime la puissance**, mais se pose alors avec une acuité nouvelle le problème de la combinaison des armes : les chars ont besoin d'un minimum d'infanterie et d'artillerie capables de marcher au même rythme qu'eux, et en tous terrains. On les trouvera, pense-t-on, par la création, au moment du besoin, de détachements de combat entièrement motorisés, du genre de celui expérimenté l'année précédente.

Ainsi, en 1933 en France, les principaux ingrédients terrestres de la *guerre rapide* se trouvent officiellement mis en lumière. Mais dans l'immédiat, seule la cavalerie fera réellement sienne cette nouvelle manière de voir, en donnant naissance à la DLM *(voir plus loin)*.

## Hors de l'infanterie, point de salut

Du côté des chars — c'est-à-dire de l'infanterie — l'imagination n'est toujours pas au pouvoir, comme le montre hélas un rapport, lui aussi du printemps 1933, prélude au nouveau programme technique des chars légers :

« *La bande de terrain profonde d'un millier de mètres environ d'où peuvent partir des feux d'armes automatiques susceptibles de clouer au sol notre infanterie, est envahie simultanément par des sections de chars échelonnés en profondeur qui la fouillent et la neutralisent. L'infanterie à poitrine découverte s'infiltre alors entre les mailles de ce réseau d'acier pour venir occuper son premier objectif; la conquête des objectifs ultérieurs est ensuite poursuivie suivant le même processus.*

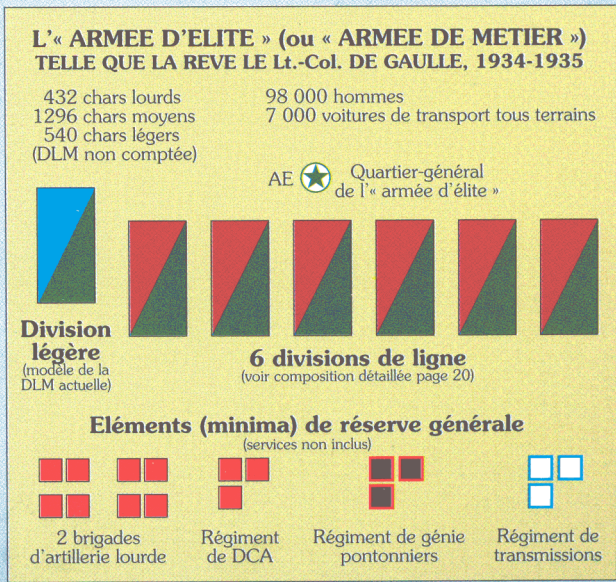
*En un mot, au combat mené en ligne immédiatement en avant de l'infanterie, tel que la pratiquaient les chars de la dernière guerre, s'est susbstituée la notion de combat en surface; mais ce combat, comme le précédent, est* ***mené au profit direct et immédiat de l'infanterie*** (souligné par nous, NDLR).

*Cette conception a d'ailleurs dû se nuancer pour s'adapter à la parade adverse : le perfectionnement et la multiplication des armes antichars et des chars ennemis (...) amènent à concevoir que le premier échelon de notre dispositif profond de chars serait avantageusement constitué par des appareils plus puissants que les autres, capables d'affronter les armes antichars lourdes et accepter de lutter avec les chars adverses. Ainsi se différencient les deux grandes catégories de matériels que comporte notre conception du combat des chars modernes :*

## « UN INSTRUMENT D'ELITE PROPRE A CREER L'EVENEMENT »

L'idée maîtresse développée par de Gaulle en 1934 (mais Estienne l'avait touché du doigt dès 1921) ne réside pas tant dans la division blindée que dans une véritable armée mécanique (schéma ci-contre). Cet « *instrument d'élite deviendrait, entre les mains du commandement, un élément de manœuvre et de surprise propre à créer l'événement dans une bataille générale. Il serait donc une " armée " susceptible d'un front, d'une profondeur, d'une articulation qui lui permettraient d'opérer en quelque sorte isolément.* »

Une définition qui allait emporter l'adhésion d'un Guderian, et derrière lui d'un d'Hitler prêt à tout. La République française, quant à elle, ne pouvait y souscrire. ❐


L'« ARMEE D'ELITE » (ou « ARMEE DE METIER »)
TELLE QUE LA REVE LE Lt.-Col. DE GAULLE, 1934-1935
432 chars lourds
1296 chars moyens
540 chars légers
(DLM non comptée)
98 000 hommes
7 000 voitures de transport tous terrains
AE
Quartier-général de l'« armée d'élite »
Division légère
(modèle de la DLM actuelle)
6 divisions de ligne
(voir composition détaillée page 20)
Eléments (minima) de réserve générale
(services non inclus)
2 brigades d'artillerie lourde
Régiment de DCA
Régiment de génie pontonniers
Régiment de transmissions

6. On eut seulement, en série à partir de 1937, le B1*bis* qui ne dépassera pas 28 km/h. Entre-temps, le premier prototype du char B était sorti début 1929. Trois exemplaires existaient en 1931 et la première série de 32 chars B1 (27 t, 40 mm de blindage, canon de 47 mm en tourelle et 75 mm en coque) n'allait entrer en service qu'à partir de décembre 1935.

7. Prototype en 1929, 160 chars de série livrés de 1932 à 1935. Poids 14 t, trois hommes, un canon de 47 mm antichar en tourelle.

8. Le transport tactique de combattants est résolu dans la cavalerie dès la fin des années vingt, mais pas sous blindage (semi-chenillés Kégresse, puis voitures six-roues à partir de 1936). Dans l'infanterie des divisions cuirassées (chasseurs portés), il le sera provisoirement avec voitures six-roues non blindées (1937-1939), puis de manière satisfaisante sur véhicules blindés chenillés (1940). Ces derniers, dans leur version finale VBCP 39 L, sont les engins les plus aboutis disponibles dans le monde à l'époque.

*— des chars légers pratiquement à l'épreuve des armes légères antichars destinés à la lutte contre les armes automatiques adverses;*

*— des chars plus puissants (moyens ou lourds) pratiquement à l'épreuve des armes antichars lourdes et destinés à protéger les chars légers contre les tirs de ces dernières et les agressions des chars adverses.* »

## Vers les divisions cuirassées

Telle est la situation en 1933, alors que les esprits sont partagés entre une perception de la fulgurance et la réaffirmation d'une action méthodique. L'année suivante, publiant son plus célèbre ouvrage *Vers l'armée de métier*, Charles de Gaulle, alors lieutenant-colonel, ne sert sans doute pas avec la meilleure efficacité sa croisade en faveur du « *moteur combattant* ». De fait, le caractère provocateur de son titre ne fera que discréditer l'idée visionnaire du corps de bataille mécanique et cuirassé (voir encadré p. 19), ce pour deux raisons éminemment politiques : en premier lieu, la simple idée d'armée de métier est insupportable par nature à la République; et en second lieu, le gouvernement ne peut envisager de mettre sur pied en temps de paix un corps de bataille spécialisé dont le caractère offensif serait contraire à sa politique.

Malgré tout, de Gaulle ouvre une brèche dans la doctrine du « *char au profit de l'infanterie* » et le premier projet officiel de constitution des *divisions cuirassées* (DCR), en 1936 (encadré ci-dessous), n'est guère éloigné, au point de vue chars, du modèle décrit dans l'*Armée de métier*...

A la veille de la Seconde Guerre mondiale, aucune DCR n'est encore sur pied, mais les orientations prises quant à son organisation résument parfaitement le rôle qu'on attend d'elle : c'est, par excellence, un organe de rupture (grâce à ses chars puissants), éventuellement de contre-attaque. Sa position initiale doit être choisie avec soin (on pense en 1939 à quatre DCR, deux positionnées dans l'Est, et deux autres au centre dans la zone des camps) car elle est lourde à manier : les déplacements stratégiques des chars sont liés à la voie ferrée. Par ailleurs, la DCR est myope (absence d'élément de reconnaissance) et incapable d'exploiter isolément (faiblesse de ses effectifs en infanterie d'accompagnement).

Une note du 16 décembre 1938 a certes étendu les conditions d'emploi de la DCR : dans l'offensive, elle a la faculté de prolonger l'action des divisions d'infanterie et pénétrer au plus vite dans toute l'étendue du dispositif adverse, puis passer à l'exploitation stratégique de concert avec les DLM ou les DC après renforcement par des groupes de reconnaissance motorisés, de l'infanterie portée et de l'artillerie tractée. Mais on voit que le préalable est, encore et toujours, de « *prolonger l'action des DI* ».

De même que l'action des chars, pris individuellement, n'est conçue que dans le cadre des missions du fantassin, les DCR n'évoluent qu'à l'intérieur du système des « masses », justement dénoncé par de Gaulle. En mai 1940, elles s'y dissoudront en quelques jours comme le meilleur acier plongé dans un magma en fusion.

## Une Panzer-Division à la française ?

A côté des chars de l'infanterie longuement évoqués, existent les *automitrailleuses de cavalerie* dont le nom masque une réalité « chars ». Dès 1926, un rapport anonyme touche du doigt le problème : « *Nous voyons en France, la direction de la cavalerie chargée des études des matériels d'automitrailleuses, dont la frontière avec les chars devient de plus en plus incertaine*[9], *et la direction de l'infanterie chargée d'orienter les études de chars. Une telle dualité ne se comprend plus. Elle engendre des doubles emplois dispendieux.* »

La cavalerie française entre de plain pied dans la motorisation dans la seconde moitié des années vingt. En 1930, l'arrivée de Weygand — ce cavalier qui a la « *passion du matériel* » — à la tête

## LA DIVISION CUIRASSEE : DU RÊVE DE PUISSANCE A UNE REALITE DE

### 1934-35

**LA VISION DE DE GAULLE POUR LA « DIVISION DE LIGNE »**

Groupe de reconnaissance

**Forte brigade de chars**

Régiment lourd (1 btn lourd et 1 btn moyen)

Régiment moyen (2 bataillons moyens)

Bataillon léger (60 chars de ligne + 30 de remplacement)

Chaque bataillon lourd ou moyen compte 48 chars de ligne + 24 de remplacement

**Brigade d'infanterie sur véhicules tous terrains**

Régiment d'infanterie

Régiment d'infanterie

Bataillon de chasseurs

**Brigade d'artillerie**

Régiment d'artillerie lourde

Régiment d'artillerie légère

**Eléments d'autres armes** (services non inclus)

Bataillon de génie

Bataillon de transmission et observation

Bataillon de camouflage

### 1936

**PREMIER PROJET DE DIVISION CUIRASSEE**
(projet de l'EMA, note d'emploi du 23 juillet 1936, composition fixée le 8 octobre 1936)

**Corps de bataille (1er échelon)**

2 bataillons de chars puissants (70 chars)

**Corps de bataille (2e échelon)**

2 bataillons de chars puissants (70 chars)

**Corps de bataille (3e échelon)**

2 bataillons de chars puissants (70 chars)

2 bataillons d'infanterie ou de chasseurs portés

**Artillerie divisionnaire**

2 ou 3 groupes d'automoteurs

3 groupes d'obusiers de 105C TTT

**Eléments d'autres armes** (services non inclus)

Bataillon de génie

Bataillon de transmissions

### 1936

**DEUXIEME PROJET DE DIVISION CUIRASSEE**
(contre-projet du cabinet militaire de Daladier, 13 novembre 1936)

Groupe de reconnaissance

**Chars**

3 bataillons de chars puissants (105 chars)

**Chasseurs portés**

3 bataillons

**Artillerie divisionnaire**

5 groupes d'artillerie tractée TT

**Eléments d'autres armes**
(services non inclus)

Bataillon de génie

Bataillon de transmissions

### 1937

**TROISIEME PROJET DE DIVISION CUIRASSEE**
(modèle fixé par le général Gamelin, 13 février 1937)

Groupe de reconnaissance

**1re brigade mixte**

3 bataillons de chars
2 bataillons de chasseurs portés

**2e brigade mixte**

idem

**Artillerie divisionnaire**

3 groupes d'obusiers
1 groupe antichar et 1 bie de DCA

**Eléments d'autres armes**
(services non inclus)

Bataillon de génie

Bataillon de transmissions

**ECHELLE DE REPRESENTATION**
(la même pour DCR et DLM)

Fort bataillon de chars préconisé par de Gaul (48 + 24 chars moyens ou lourds, 60 + 30 chars légers)

L'idée de constituer des divisions entièrement automobiles et blindées n'est pas nouvelle. Après Estienne, on voit le général Buat, grand patron de l'armée française, préconiser, en 1923, la création d'une force d'intervention composée de divisions de chars. Mais en 1924, Buat meurt et l'on change de politique...

En 1925, le commandant Doumenc réclame des divisions de chars. Il propose en 1927 un tableau d'effectifs pour une grande unité de chars indépendante. Puis en 1929, chef du 4e bureau de l'EMA, il rédige une étude sur la constitution et l'emploi des grandes unités cuirassées.

En 1934 — et en 1935 avec son article « *Comment faire l'armée de métier* » — de Gaulle enfonce une porte que d'autres avaient donc entrouverte. Mais l'auteur a l'avantage de l'éloquence : « *le jour où la première des divisions d'élite déploiera sur le terrain d'un exercice combiné sa vitesse et sa puissance, où son échelon blindé, lié avec l'aviation, couvert d'élément légers, déchirera tout à coup le voile du camouflage et entamera l'attaque à la vitesse d'un cheval au galop, où son infanterie, rompue à la manœuvre, usant pour se déplacer tour à tour de ses jambes et de ses voitures, appuiera les chars d'objectif en objectif (...), où son artillerie tous azimuts et tous terrains fera la preuve qu'elle est capable de concentrer à tout moment de près aussi bien que de loin, le tir de toutes ses pièces, ce jour-là l'armée française prendra conscience d'un art nouveau et connaîtra la voie des gloires futures.* »

Longtemps rêtive à l'idée de former de grandes unités cuirassées, la direction de l'infanterie modifie son point de vue au moment où la cavalerie développe la DLM : il ne serait pas concevable que, dans la guerre future, les cavaliers recueillent tous les lauriers d'une action d'éclat menée en avant des masses.

Le premier projet de *division cuirassée*, en 1936, prévoit 6 bataillons de chars B (soit 12 bataillons à produire car on envisage deux DCR), mais le coût de ces chars et leur lenteur de sortie d'usine [1] conduit dès 1937 à réduire le potentiel de la DCR à 4 bataillons B, tandis que l'infanterie espère qu'un char moins coûteux et plus

1. Mais au printemps 1940, on sortira un bataillon (35 chars) de B1*bis* par mois.

de l'armée dope les énergies malgré des moyens financiers les plus réduits. Un groupement de cavalerie motorisée est essayé avec succès aux exercices combinés de 1932, dans le cadre de la motorisation des cinq divisions de cavalerie (DC) existantes. Quatre d'entre elles passent sur le « type 1932 », c'est-à-dire mixte hippo-auto à deux brigades à cheval et une brigade légère motorisée (un groupe d'automitrailleuses et un bataillon de dragons portés), tandis que la 4e DC subit une mutation totale, en devenant la première division entièrement automobile, partiellement blindée, créée dans le monde : la *division légère mécanique* (DLM), née d'un décret du 30 mai 1933.

Son organisation (voir encadré) ne connaîtra que des modifications de détails entre 1933 et 1940, l'essentiel de l'évolution portant sur le matériel, notamment le renforcement continuel des deux régiments de combat, progressivement dotés de chars rapides Somua et Hotchkiss.

La DLM reçoit en premier lieu une mission typique de la cavalerie, la « *couverture de la progression d'un groupement de divisions d'infanterie ou l'intervention rapide à une aile ou dans une brèche* ». Mais en second lieu, à compter de 1936, « *elle doit constituer la riposte aux trois divisions blindées allemandes, en leur opposant éventuellement une force blindée sans diminuer nos réserves générales de chars* ».

A cette époque la DLM dispose de dotations sensiblement moitié de celles de la Panzer-Division du modèle d'octobre 1935 (Pz.Div à 448 chars et 44 automitrailleuses). Finalement, la diminution progressive des dotations dans les Pz.-Div. fera qu'en 1940, une DLM française se retrouvera aux deux tiers, voire aux trois quarts du potentiel d'une Panzer-Division.

9. Le rédacteur fait allusion au programme de l'AMC n° 2 (août 1924), prévoyant un engin de combat chenillé, de 7,5 t, avec mitrailleuse et canon. Bref, un char léger, qui a failli être le Renault NC (voir tableau p. 18).

# LA DIVISION LEGERE MECANIQUE, 1933-1940

A côté de la vision étroite que l'infanterie, tutrice des chars, a manifesté en permanence de 1920 à 1940, il est remarquable de constater combien la cavalerie française a su s'adapter au *moteur combattant* et en faire son nouveau cheval de bataille. La première *division légère mécanique* (DLM) est mise sur pied en 1933 et une seconde est créée en 1935. Une 3e DLM voit le jour en février 1940 et une 4e DLM était prévue au 1er juillet (ses éléments seront intégrés en mai à la 4e DCR et au groupement de Langle).

Chaque DLM représente en mai 1940 une masse de 250 engins blindés et chenillés avec tourelle. La DLM bénéficie d'une saine conception de départ — notamment la possibilité d'un découpage en deux groupements tactiques — et de plusieurs années de rodage. Mais il lui manque un élément de choc, ce qu'auraient pu lui fournir un ou deux bataillons de chars B si l'on ne s'était pas obstiné à vouloir créer deux types distincts de grandes unités cuirassées.

Quant aux autres divisions de cavalerie (trois DC en septembre 1939, transformées en 5 divisions légères de cavalerie ou DLC en janvier-février 1940), leur motorisation totale devait intervenir à terme. Sous la pression des événements, les 1re et 4e DLC sont transformées, fin mai 1940, en 4e et 7e DLM de type réduit, à vrai dire squelettiques. Faute de temps et de matériel, les 2e, 3e et 5e DLC resteront jusqu'au dernier jour sur le type mixte « *pétrole-picotin* ».

**LES 1re, 2e ET 3e DLM EN MAI 1940**

**Régiment de découverte**

1 groupe d'esc. d'AMD Panhard (47 voitures)
1 groupe d'escadrons motocyclistes

**1re Brigade légère mécanique (combat)**

La brigade est à 2 régiments, chacun à :
1 groupe d'esc. de chars moyens Somua (47 chars)
1 groupe d'esc. de chars légers Hotchkiss (47 chars)

**2e Brigade légère mécanique (régiment de dragons portés)**

RDP à 3 bataillons, chacun comprenant notamment
1 exc. de 23 AMR ou chars légers Hotchkiss

**Artillerie divisionnaire tous terrains**

2 groupes de 75
1 groupe de 105C
1 groupe d'automoteurs (non réalisé)
1 bie 47 AC
1 bie 25 CA
+ 1 bie 47 AC automoteurs et DCA légère (fin mai-début juin)

**Eléments d'autres armes**
(services non inclus)

Bataillon de génie
Cie de ponts
Bataillon de transmission
Train (2 cies)
Groupe aérien d'observation

*NB : pour faciliter la comparaison, les couleurs employées sont les mêmes que dans nos schémas des DCR (chars et chasseurs). Mais au plan des traditions, ces couleurs ne conviennent pas aux cuirassiers et dragons constituant les éléments principaux des DLM.*

NB : la composition détaillée des DLM, DLC et DCR a été donnée dans les hors-série *Militaria Magazine* n° 4 et n° 8 (disponibles également sous forme du volume relié *Guerre Eclair à l'Ouest*, chez Histoire & Collections).

# AU DE CHAGRIN

## 1938

**QUATRIEME PROJET DE DIVISION CUIRASSEE**
(modèle préconisé par le général Martin,novembre 1938)

Groupe de reconnaissance

1re demi-brigade mixte
2e demi-brigade mixte

4 btns de chars lourds ou moyens
2 bataillons de chasseurs portés

**Artillerie divisionnaire**

3 groupes d'obusiers
1 détachement de DCA légère

**Eléments d'autres armes**
(services non inclus)

Bataillon de génie
Bataillon de transmissions
Aviation d'observation

## 1938

**PROJET DE GROUPEMENTS DE COMBAT CUIRASSES**
(général Héring, 2 décembre 1938)

Elément de sureté et de reconnaissance

Demi-brigade mixte (modèle Martin)
1 bie AC automotrice
1 bie DCA légère
Génie
Trans.
Dépann.
Train

Demi-brigade mixte (modèle Martin)
1 bie AC automotrice
1 bie DCA légère
Génie
Trans.
Dépann.
Train

**Eléments conservés au niveau divisionnaire**
(services non inclus)

3 groupes d'obusiers
Aviation d'observation

## 1940

**LA REALITE DES DIVISIONS CUIRASSEES**
(modèle des 1re, 2e et 3e DCR)

Demi-brigade lourde
2 btns de 34 chars B

Demi-brigade légère
2 btns de 45 chars H

**Chasseurs portés**

**Artillerie divisionnaire**

3 (ou 2) groupes de 105 C tractés TT
1 groupe d'automoteurs (non réalisé)
1 bie 47 AC TTT
1 bie 47 AC automoteurs et DCA légère (fin mai-début juin)

**Eléments d'autres armes**
(services non inclus)

Cie de génie
Cie de trans.
Train (2 cies)
Groupe aérien d'observation

Bataillon réglementaire (35 chars lourds ou 45 chars moyens/légers, ou de 800 à 1000 fusiliers)
ou Groupe (2 esc. blindés ou 12 pièces d'artillerie)

Détachement d'environ 2 compagnies

Compagnie, escadron, batterie ou escadrille

rustique (maniable par des appelés) sortira du nouveau programme de char G1. De 1936 à 1939, les discussions autour de la composition-type de la DCR sont particulièrement nombreuses *(voir schémas ci-dessus)* et passionnées. Soulignons plus particulièrement la vision du général Héring qui, en décembre 1938, prône une organisation verticale de la DCR, en deux groupements de combat cuirassés. Cette formule — celle des futurs *combat command* américains — est l'enfant chérie de Héring, qui l'avait préconisé dès 1926 pour toutes les armes combattantes. Et c'est Héring aussi qui, en avril 1936, avait souhaité que la question des divisions cuirassées soit abordée « *en dehors de toute considération d'arme* », soulignant à juste titre combien serait préjudiciable la constitution de deux types différents de divisions mécaniques (DLM existante et DCR future).

Finalement, aucune DCR n'a encore vu le jour quand la guerre éclate. Il existe seulement, depuis 1938, le groupement d'instruction de Nancy, regroupant 4 bataillons de chars (3 de B, un de D2), les deux bataillons de chasseurs portés et un groupe d'artillerie. C'est autour de ces éléments qu'on créera enfin, le 16 janvier 1940, les deux premières DCR, sur un organigramme réduit. La 3e DCR est créée en mars. Quant à la 4e, confiée à de Gaulle le 15 mai, c'est une grande unité de marche constituée en pleine bataille avec adjonction d'éléments de cavalerie mécanique et de chars prélevés sur les armées. ❐

## La France privée du droit à l'erreur

De très nombreux facteurs sont entrés dans la résolution si soudaine de la campagne de mai-juin 1940. Nous n'avons pas la place ici de les détailler, mais le point fondamental de la question des chars, à quantités sensiblement égales de matériel mis en ligne, a résidé dans l'emploi : chez nous, il y a eu, par principe, *immersion* du moteur combattant dans les masses, sous la voûte puissante mais méthodique de l'artillerie.

Dans l'armée allemande, il y a eu, par principe également, *superposition*. Le moteur combattant allemand a livré bataille à son rythme propre, sous la voûte soudaine, intermittente mais fulgurante, de l'aviation, sans se soucier des masses amies, en bousculant les masses ennemies.

Par leur dissociation, les éléments de la force mécanique française n'ont pu, hormis quelques notables exceptions, faire sentir leur action en 1940. Leur assemblage serait né, assurément, du premier choc, si celui-ci n'avait été mortel. Mais il eut fallu pour cela de l'espace stratégique. Avec Paris fournissant 70 % de la machine de guerre à 300 km des frontières, la France se trouvait, par sa géographie, privée de tout droit à l'erreur en cette ère nouvelle du moteur combattant. ❐


**Bibliographie sommaire**

— *L'arme blindée dans la guerre*, Gal Boucher, Payot, 1953.
— *Histoire de l'armée motorisée*, A. Duvignac, Lavauzelle, 1947.
— *L'énigme des blindés*, Gal Conquet, NEL, 1956.
— *Les Problèmes de l'armée de terre française 1935-1939*, Henry Dutailly, SHAT, 1980

EXTENSION

# FUROR GOTHICUS

## Extension DBA-DBM

## *Bélisaire* : des campagnes sur carte aux batailles avec figurines

**LE jeu en encart de *VaeVictis* n° 5, sur la reconquête de l'Italie par Byzance, offre une base idéale pour une adaptation aux figurines. Nous vous proposons ici de résoudre vos combats tactiques grâce à la règle d'initiation *DBA* ou, encore mieux, avec *DBM*.**

Par Nicolas STRATIGOS

Cette adaptation est particulièrement destinée aux joueurs qui ne disposent pas d'un grand nombre de figurines et qui souhaitent, à partir d'un jeu stratégique, passer facilement à des combats tactiques en trois dimensions.

Les joueurs s'apercevront assez rapidement que les résultats obtenus avec ces règles simples, mais néanmoins plus détaillées que les mécanismes de *Bélisaire*, sont parfois assez différents que dans leurs précédentes parties, le jeu ayant été testé avec les règles tactiques standards. A l'inverse, les joueurs ne pourront plus maintenant se contenter d'optimiser une situation tactique pour obtenir la victoire mais, comme leurs illustres prédécesseurs, ils devront être à la fois grands stratèges et fins tacticiens, bref, de véritables chefs de guerre.

## 0 - Généralités

### 0.1 - Interception

La table d'interception de base est utilisée sans faire de distinction entre bataille rangée et bataille de rencontre. Pour les embuscades, les sièges et les assauts, il est recommandé de s'en tenir au système du jeu de base. Les joueurs de *DBM* peuvent éventuellement jouer les embuscades en accordant des avantages supplémentaires au défenseur.

### 0.2 - Echelle

**Un point de combat** de *Bélisaire* équivaut à **une plaquette** (un élément) de *DBA* ou *DBM*. En option, et afin de limiter le nombre de figurines à *DBA*, deux points de combat peuvent correspondre à une plaquette (arrondir à l'entier supérieur). Chaque général est représenté par une plaquette.

### 0.3 - Initiative tactique

Chaque joueurs jette 1d6 et ajoute la valeur tactique du chef de plus haut rang présent. Le joueur avec le chiffre le plus élevé obtient l'initiative tactique (voir 1.2 et 2.3).

## 1 - Adaptation DBA

### 1.1 - Equivalence des unités

Pour permettre le passage d'un jeu à l'autre, nous indiquons la liste des unités telles qu'elles existent dans *Bélisaire* et leurs équivalents à *DBA*. Certaines unités possèdent des capacités spéciales prises en compte dans *DBA*, comme la possibilité de combattre à pied pour certaines troupes montées, et d'autres qui n'existent pas dans la règle, comme des modificateurs au dé pour certaines unités.

Modificateurs au dé (combat et tir) :

**Supérieur** (S) : **+ 1** au dé si le score de l'unité est inférieur à celui de l'adversaire.

**Inférieur** (I) : **– 1** au dé si le score de l'unité est inférieur ou égal à celui de l'adversaire.

● Les Barbares

– cav. lourde ostrogoth (moral A) : **Knights (S)**

– cav. lourde ostrogoth et vandale (moral B) : **Knights**

– cav. moyenne ostrogoth et lourde vandale (moral C) : **Knights (I)**

– archers ostrogoths : **Psiloi**

– Francs : **Warband**

– général : **Knights**

Les Ostrogoths peuvent combattre à pied comme des **Spears** de qualité équivalente si leur général fait de même.

● Les Byzantins

– *Boukellarioï* (moral A) = **Cavalry (S)**

– *Phoïderatoï* (moral C) = **Cavalry**

– Hérules = **Knights**

– Nobles huns = **Cavalry (S)**

– Huns = **Light Horse**

– *Skutatoï* = **Blades**

– Isauriens = **Auxilia** et/ou **Psiloi** (au choix du joueur)

– Psiloi = **Psiloi** et/ou **Bows** (au choix du joueur)

– général = **Cavalry**

Les *Boukellarioï* et les Hérules peuvent combattre à pied comme des **Spears** de qualité équivalente si leur général fait de même.

### 1.2 - Chefs et combats

Le joueur qui a l'initiative tactique choisit le terrain selon la règle.

Si plusieurs chefs sont présents lors d'un affrontement, les troupes sont réparties entre ces chefs, avec un minimum de sept plaquettes et un maximum de onze plaquettes par chef.

Chaque joueur lance un dé par général pour ses PIP. Le joueur byzantin peut décider à quel général il attribue chaque dé après les avoir lancés. Le joueur ostrogoth doit assigner un dé à chacun de ses chefs avant de les lancer.

Bélisaire bénéficie d'un bonus de **+ 1 PIP**, les chefs avec un modificateur tactique de 0 ont un malus de **– 1 PIP** (minimum de 1 PIP par tour).

Le général de plus haut rang de chaque camp est le seul à bénéficier du bonus de **+ 1** au combat, comme indiqué par *DBA*.

### 1.3 - Surface de jeu

S'il y a entre 24 et 30 plaquettes présentes au total lors d'un combat, utiliser une surface de 60 x 60 cm. Entre 31 et 40 plaquettes, 80 x 80 cm. Enfin, avec plus 40 plaquettes, il faut utiliser un terrain de 80 x 100 cm. Le placement des terrains suit la règle de *DBA*.

### 1.4 - Conditions de victoire

A la fin d'une phase, un joueur peut perdre le combat de deux manières :

– un tiers des plaquettes de son armée est détruite;

– un général est tué et le joueur a plus de pertes que son adversaire (quelle que soit la force de départ).

Un général tué est retiré du combat mais il n'est réellement retiré de la partie qu'après un résultat de 5 ou 6 sur 1d6 supplémentaire. Sinon, il rejoint ses troupes survivantes à l'issue de la bataille.

La phase de poursuite n'existe plus, les unités survivantes sont reconverties en pions et déployées sur la carte stratégique.

## 2 - Adaptation *DBM*

### 2.1 - Equivalence des unités

Pour connaître le type exacte de chaque troupe, il convient de consulter les listes d'armée suivantes :

– *African Vandals*, liste n° 84, livre 2.

– *Italian Ostrogothic*, liste n° 3, livre 3.

– *Middle Frankish*, liste n° 5, livre 3.

– *Early Byzantine*, liste n° 4, livre 3.

– *Hunnic*, liste n° 80, livre 2.

Toutes les troupes sont définies clairement dans les listes d'armées, le plus souvent par leur nom. Par contre, les minimas et maximas ne s'appliquent pas.

### 2.2 - Cas particuliers

● Par simplicité, les Huns ne sont pas considérés comme des alliés et n'ont pas besoin de posséder leur propre général et ses bagages. Les Francs sont toujours considérés comme des alliés et possèdent leur propre général et ses bagages. Par contre, s'ils obtiennent 1 ou 2 au premier jet de dé de PIP, on les considère comme des alliés **réguliers** (ils ne changent pas de camp). Pour favoriser les Francs, prendre des Wb (S), sinon prendre des Wb (O).

● Un tiers des Isauriens doit être considéré comme des Lykaoniens (Irr/Ax [I]).

### 2.3 - Chefs et combats

● Nombre de chefs

Il est possible d'avoir plus de chefs, et donc de corps, que dans les listes d'armée. Le commandant en chef est toujours le chef présent de plus haut rang.

● Détermination de l'attaquant

Le joueur avec l'initiative tactique est considéré comme l'attaquant. Quelle que soit la durée de l'engagement (déterminée en nombre de tour ou en heure), l'attaquant est toujours le dernier à jouer.

### 2.3 - Détermination du vainqueur

Toutes les règles de DBM sont en vigueur. Quand le vainqueur a été déterminé, les unités survivantes (unités non détruites au combat) sont reconverties en pions et redéployées sur la carte. ❐

*(Figurines Donnington, peinture par Claude Corbières)*

# FONTENOY, une victoire française

***La bataille de Fontenoy*, gouache sur papier de L.N. van Blarenberghe. Ce panorama est vu des hauteurs de Notre-Dame-des-Bois, en regardant plein sud. A gauche les bois de Barry abattus et les redoutes; au centre, la colonne anglaise violemment contre-attaquée avec Fontenoy au fond; à droite, les lignes hollandaises, la ville d'Antoing et l'Escaut.** *(Musée de Versailles, RMN)*

**LA bataille de Fontenoy, le 11 mai 1745, marque le point d'orgue de la guerre de Succession d'Autriche et ouvre la conquête des Flandres par la France.**

Par Dominique SANCHES

A la mort de son père l'empereur Charles VI en 1740, Marie-Thérèse de Habsbourg lui succède sur le trône d'Autriche-Hongrie. Une coalition regroupant la France, l'Espagne, la Saxe, la Bavière et la Prusse se forme afin de contester ses droits, alors que l'Angleterre, et plus tardivement les Provinces-Unies, la soutiennent.

Dès le début des hostilités, les armées françaises portent la guerre dans le bassin du haut Danube et en Bohême. Mais elles subissent de graves revers à cause de la longueur exagérée de leurs lignes de communication et de la défection des alliés allemands.

En 1744, un plan de campagne plus réaliste est adopté : le terrain d'opérations principal devient les Pays-Bas autrichiens, une contrée proche, riche et urbanisée. Les troupes françaises n'auront donc aucun problème de ravitaillement et seront à leur avantage dans un domaine où elles excellent, la guerre de siège. Le maréchal de Saxe et le maréchal de Noailles s'emparent de plusieurs places fortes protégeant la Flandre, ce qui assure une base d'opérations pour la campagne suivante. Mais l'armée autrichienne du prince Charles ayant franchi le Rhin et menaçant la Lorraine, le roi Louis XV quitte la Flandre en juillet 1744 à la tête d'une armée formée des meilleures troupes et commandée par le maréchal de Noailles. Le maréchal de Saxe, avec 40 000 hommes seulement, mène une habile campagne défensive qui permet de conserver les nouvelles conquêtes face à une armée alliée de 70 000 hommes.

En 1745, les Pays-Bas sont à nouveau l'objectif des Français, avec une armée de 90 000 hommes. Le 20 mars, les troupes commencent à se concentrer, puis entrent en campagne le 21 avril, alors que les alliés anglo-hanovriens, hollandais et autrichiens sont encore dispersés dans leurs cantonnements d'hiver. L'armée française est divisée en trois corps qui, à partir de Maubeuge, Valenciennes et Warneton, convergent vers la place forte de Tournai et l'investissent le 25 avril.

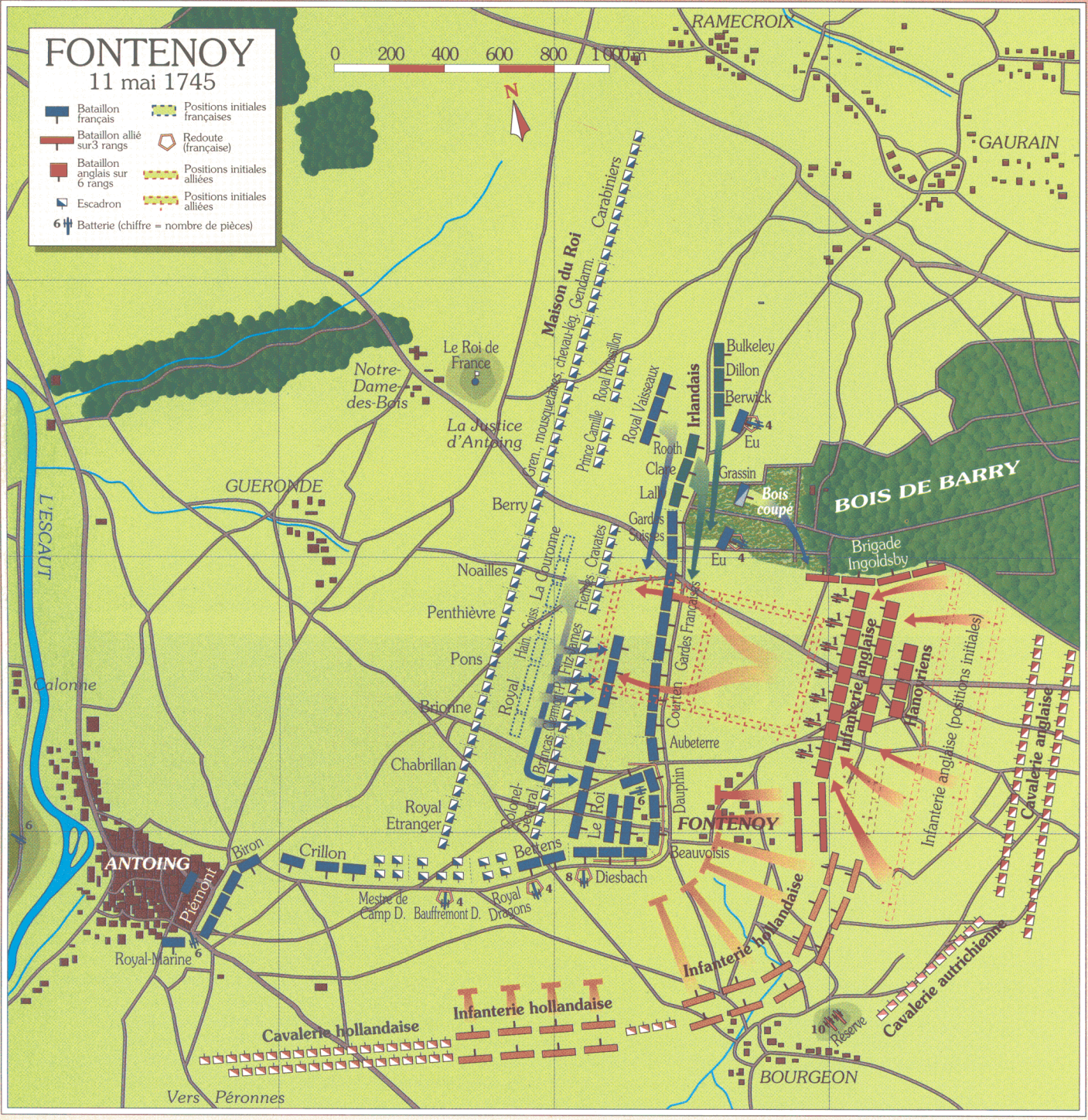
## Le plan du maréchal de Saxe

L'armée des Alliés, réunis le 28 avril à Bruxelles sous le commandement du duc de Cumberland, se met en marche par la route de Mons pour lever le siège de Tournai. Le maréchal de Saxe choisit de les arrêter à huit kilomètres au sud-est de cette ville, sur la rive droite de l'Escaut.

Le 8 mai, alors qu'il devient évident que les alliés ont l'intention de s'approcher par la plaine de Fontenoy, le maréchal de Saxe fortifie les futures positions de l'armée française, conformément aux tactiques exposées dans ses *Rêveries* en 1732 et inspirées par le déploiement de l'armée russe à Poltava en 1709. Des ponts sont lancés sur l'Escaut en prévision d'une retraite. Le roi Louis XV, accompagné du Dauphin, rejoint l'armée. Saxe, souffrant d'hydropisie, dirige toute les opérations d'une civière.

Le 10 mai, 50 000 soldats français (51 bataillons, 93 escadrons et 60 pièces d'artillerie) se mettent en position sur le champ de bataille, environ 20 000 hommes étant laissés au siège de Tournai et à la garde des ponts. A 10 h du matin, l'armée alliée, composée de 36 000 fantassins, 15 000 cavaliers et 91 bouches à feu, s'empare de Vezon. Vers quatorze heures, l'avant-garde, protégée par un écran de cavaliers, s'assure les débouchés dans la plaine et prépare les marches du lendemain. Dans la nuit, les Français construisent trois redoutes entre Fontenoy et Antoing, en avant du chemin creux qui relie ces deux villages.

Le 11 mai à 2 h du matin, les Alliés commencent leur marche d'approche pour se mettre en ordre de bataille. L'armée française est formée en potence. Sa droite est appuyée au village d'Antoing, défendue par la brigade du Piémont. Pour tenir les 1 200 mètres entre Antoing et Fontenoy, la brigade de Crillon et trois régiments de dragons démontés soutiennent les trois redoutes occupées par le régiment de Bettens. Fontenoy, gardé par les brigades du Roi et du




Infographie François Vauvillier © VaeVictis, Histoire & Collections 1995

Dauphin, est le pivot de la ligne française, qui part en angle droit sur 850 mètres vers la pointe des bois de Barry avec, de gauche à droite, la brigade d'Aubeterre et la brigade des Gardes. Ces deux brigades sont soutenues par deux lignes de cavalerie de trois brigades chacune, et par les deux brigades d'infanterie de Royal et de la Couronne. Les redoutes des bois de Barry sont occupées par le régiment d'Eu, avec sur leur flanc gauche la brigade irlandaise. A la gauche de la cavalerie, près du hameau de Notre-Dame-des-Bois, où se tient le Roi, est placée la réserve qui est constituée de la cavalerie de la maison du Roi, de la brigade Royal-Roussillon et du régiment d'infanterie des Vaisseaux.

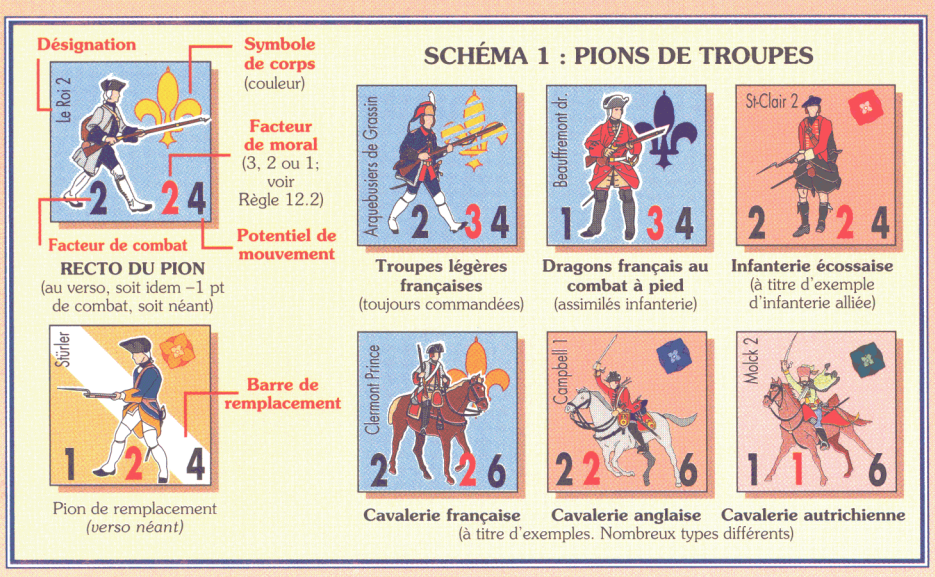
La droite de l'armée alliée est formée par les troupes anglo-hanovriennes rangées en deux lignes d'infanterie suivies de deux de cavalerie. A leur gauche se placent les Hollandais avec douze bataillons face à Fontenoy, puis huit autres destinés à l'attaque des redoutes. Enfin, 36 escadrons couvrent le flanc gauche vis-à-vis d'Antoing.

## La bataille s'engage

A cinq heures et demi, la canonnade commence mais les Anglais s'aperçoivent vite qu'ils n'ont pas assez de place pour déployer leur infanterie qui, couverte par leur cavalerie, manœuvre jusqu'à 9 h. Le duc de Cumberland donne l'ordre à la brigade d'Ingoldsby de prendre les redoutes des bois de Barry, en prélude de l'attaque sur le centre de l'armée française. Mais cette brigade anglaise n'ose pas approcher les abattis à cause de la présence des arquebusiers de Grassin et de la pusillanimité de son chef. Malgré cet échec, Cumberland déclenche l'attaque générale.

L'infanterie hollandaise esquisse un mouvement vers les redoutes de Bettens mais, découragée par les tirs de l'artillerie française, elle ne bouge plus pour le reste de la bataille, ainsi que la cavalerie à sa gauche. L'assaut sur Fontenoy est plus sérieux : le village est attaquée par trois fois, d'abord par les Hollandais puis par les Anglais. Mais à dix heures, l'infanterie alliée n'a toujours pas réussi à entamer les retranchements français.

Sur l'avis du général autrichien Königseck, Cumberland décide alors de forcer le passage entre les bois de Barry et Fontenoy, dans un terrain impraticable à la cavalerie et exposé aux feux des batteries des redoutes d'Eu et de Fontenoy. 16 000 Anglais et Hanovriens se forment en trois lignes, le manque d'espace obligeant les bataillons à être en formation dédoublée sur six rangs. Accompagnés de sept canons, ils franchissent en une heure les 800 mètres qui les séparent des lignes françaises. Au début, ils sont encore soutenus par la cavalerie mais la nature du terrain et la perte de son chef, Lord Campbell, obligent celle-ci à se retirer. En émergeant dans la plaine, l'infanterie alliée se heurte aux brigades des Gardes et d'Aubeterre, qui sont immédiatement mises en déroute par le redoutable feu anglais [1]. Les deux lignes de cavalerie en soutien chargent à plusieurs reprises




bataillons (à raison d'un point de combat par bataillon), c'est-à-dire l'équivalent d'une demi-brigade. Un pion de cavalerie représente de quatre à huit escadrons (à raison d'un point de combat pour trois ou quatre escadrons). Chaque point de combat équivaut donc à 450-600 hommes.

**0.2 - Placement des unités et terrain**

Le placement des unités est indiqué sur la carte et sur les ordres de bataille p. 30. Le placement des unités alliées est libre, dans les limites définies pour chaque corps.

Le village de Fontenoy (hex. 1518) est considéré exclusivement comme une redoute.

## 1 - Pions de troupes (schéma 1)

Les unités d'infanterie et cavalerie sont regroupées en corps, selon leur commandement, identifiés par la couleur du symbole. Cette organisation intervient pour les règles d'activation de corps, les unités du même corps agissant toujours ensemble (voir 5).

Les brigades, unités tactiques de base, sont représentées par un ou deux pions (numérotés en conséquence) selon leur taille.

Chaque pion d'infanterie et de cavalerie possède un facteur de combat, un potentiel de mouvement et, en rouge, un facteur de moral.

Suite à des pertes au combat, les unités peuvent perdre des points de combat. On utilise alors le verso du pion (ou le pion de remplacement pour les unités à trois points de combat qui ont déjà subi un retournement) pour indiquer cette diminution. Mais les unités ne peuvent jamais *volontairement* se « diviser » en deux sous-unités plus faibles, ni regrouper leurs forces en un seul pion plus fort.

## 2 - Orientation (schéma 2)

Toutes les unités suivent des règles d'orientation (front de l'unité) qui influent sur le mouvement et le combat.

● **Infanterie**

Les unités d'infanterie possèdent deux hex. de front, deux hex. de flanc et deux d'arrière.

● **Cavalerie**

Les unités de cavalerie possèdent quatre hex. de front et deux hex. d'arrière.

● **Artillerie** (voir 10) **et infanterie en redoute ou en ville** : six hex. de front.

● **Commandants en chef** (voir 8) **et chefs de ligne** (voir 9) : leur orientation est indifférente, ils sont considérés toujours de front.

## 3 - Empilement

L'empilement des unités dans un hexagone est limité à **trois points de combat d'infanterie**, ou **deux points de combat de cavalerie,** ou bien encore une batterie d'artillerie.

**Exception** : un pion d'infanterie (ou de dragons), *et un seul* quelle que soit sa valeur de combat, peut s'empiler avec une batterie.

Les autres empilements mixtes (cavalerie-infanterie ou cavalerie-artillerie) sont interdits.

Les chefs ne sont pas pris en compte pour l'empilement.

## 4 - Séquence de jeu

*Fontenoy 1745* se joue en sept tours, chaque tour de jeu comprenant plusieurs phases.

**0. Vérification du commandement**

Chaque joueur vérifie que les chefs de ligne sont commandés. Les chefs non commandés sont indiqués par un marqueur approprié (8.3).

**1. Tir initial d'artillerie**

Le joueur français peut faire tirer ses batteries.

**2. Phase d'opérations**

Les joueurs vont procéder, coup sur coup, à **cinq segments d'opérations** (le nombre de corps de chaque armée), durant lesquels chaque joueur va activer successivement un chef de ligne. Lorsque tous les chefs ont été activés, la phase d'opérations est terminée. Le détail opératoire de chaque segment est le suivant :

– détermination du premier joueur pour ce segment. Chaque joueur lance 1d6 (le joueur allié ajoute **1** au dé car il est tactiquement tourné vers l'offensive). Le joueur qui fait le meilleur score décide s'il joue immédiatement ou s'il laisse le joueur adverse commencer (on relance les dés en cas d'égalité).

– activation d'un chef de ligne par le Joueur A;

– activation d'un chef de ligne par le Joueur B.

**Activation d'un chef de ligne** : quand un joueur a l'initiative, il peut alors faire agir les unités d'un de ses corps (voir 5). Quand un chef de ligne est activé, toutes les unités de ce corps peuvent faire mouvement puis combattre.

Une fois que les deux joueurs ont chacun activé un chef de ligne, on relance le dé pour une nouveau segment d'opérations.

**3. Tir final d'artillerie**

Les batteries d'artillerie française qui n'ont pas tiré au début du tour peuvent le faire.

**4. Phase de commandement**

Les commandants en chef peuvent se déplacer. Les pions chefs de ligne sont retournés.

**5. Phase de ralliement**

Les marqueurs *Non commandé* sont retirés des chefs de ligne qui sont à nouveau dans le rayon d'un commandant en chef. Les marqueurs *Désorganisation* sont retirés des unités se trouvant hors de zone de contrôle ennemie, et les unités en déroute testent pour savoir si elles conservent ce statut ou non.

Le tour est alors terminé et le marqueur *Tour* est avancé d'une heure.

## 5 - Activation des corps

Un chef de ligne et le corps qu'il commande peuvent être activés quand un joueur dispose de l'initiative, en premier ou en second lors d'un segment d'opérations. L'activation d'un chef de ligne et de son corps sont indissociables.

Quand un joueur prend l'initiative dans un segment d'opérations (c'est-à-dire que c'est son tour d'activer un corps), il désigne un de ses chefs de ligne, qui n'a pas encore été activé, et retourne le pion. Le corps de ce chef peut alors agir. L'action d'un corps se partage en deux temps : **mouvement** puis **combat**.

Durant ce segment, toutes les unités du corps peuvent faire mouvement. Puis elles peuvent engager le combat avec des unités ennemies adjacentes.

Les différents corps de chaque armée (chacun étant identifié par un symbole national de couleur différente) sont les suivants :

**Armée française**

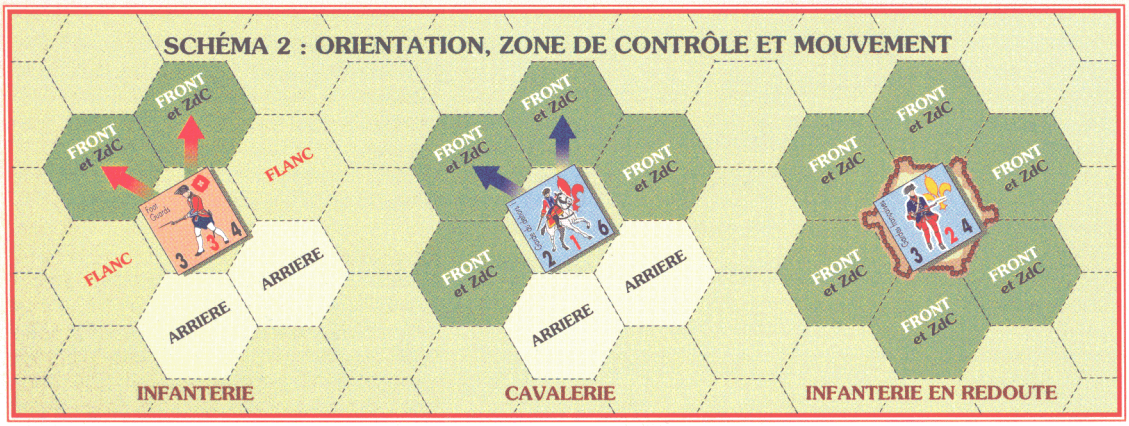
Maison du roi *(rouge)*

Aile droite, infanterie et dragons *(bleu)*

Aile gauche, infanterie *(jaune)*

Seconde ligne, infanterie, cavalerie et renforts *(orange)*

Réserve de cavalerie *(vert)*



**Armée alliée**
Infanterie anglo-hanovrienne *(rouge)*
Infanterie hollandaise *(orange)*
Cavalerie anglo-hanovrienne *(bleu)*
Cavalerie hollandaise *(brun)*
Cavalerie autrichienne *(vert)*.

Un corps ne peut être activé qu'une seule fois par tour et une unité ne peut se déplacer et attaquer qu'une fois par tour.

Quand un joueur prend l'initiative, **il est obligé** de désigner un chef de ligne et de l'activer, même si aucune unité de ce corps n'agit. Le corps ne pourra plus être activé par la suite dans le même tour. Il est donc interdit de « passer » volontairement son tour.

## 6 - Zone de contrôle (schéma 2)

Toutes les unités exercent une Zone de contrôle (ZdC) dans leurs hex. de front, qui affecte les unités adverses adjacentes placées sur ces hex. Une unité d'infanterie dans une redoute exerce une ZdC sur tous les hex. adjacents. **Exceptions** : les chefs et l'artillerie n'ont pas de ZdC.

### 6.1 - Propriétés des ZdC

Une ZdC possède les propriétés suivantes :
– une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie stoppe son mouvement;
– une unité qui recule dans une ZdC ennemie suite à un résultat de combat peut devenir désorganisée et subir un pas de perte (voir 11.6);
– il est interdit d'aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie.
– sortir d'une ZdC ennemie coûte **+ 1** point de mouvement (sauf exception pour sortie *en recul*, voir 7.3).
– la présence d'une unité amie dans une ZdC ennemie annule cette dernière en ce qui concerne les limitations de commandement et de déplacement des chefs.

Une ZdC ne s'exerce pas dans les terrains suivants : dans un hex de forêt ou de ville, au delà d'un ruisseau ou d'une rivière.

### 6.2 - Propriétés des flancs et arrières

● **Hex. de flanc** : les hexagones de flanc des unités ennemies n'interdisent pas le mouvement. Une unité qui recule dans un hex. de flanc ennemi suite à un résultat de combat peut subir éventuellement une désorganisation (voir 11.6)

● **Hex. d'arrière** : les hexagones à l'arrière d'une unité ennemie n'interdisent pas le mouvement. Une unité qui recule dans un hex à l'arrière d'une unité ennemie suite à un résultat de combat ne subit aucune pénalité.

## 7 - Mouvement (schéma 2)

### 7.1 - Généralités

Une unité ou un chef de ligne d'un corps activé peut se déplacer de tout ou partie de son potentiel de mouvement. L'entrée dans un hex. coûte un certain nombre de points de mouvement (PM) à l'unité qui se déplace. Les coûts de terrain sont indiqués sur la Table des terrains (en haut de la carte). Les points de mouvement ne sont pas cumulables d'un tour à l'autre. Le mouvement d'une unité ou d'une pile d'unités doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité du même corps.

Le mouvement se fait uniquement à travers les **deux hex. de front**, sans changer l'orientation de l'unité, même pour la cavalerie.

Les règles d'empilement doivent être respectées durant le mouvement (pas d'interpénétration d'unités).

Les unités d'artillerie (voir 10) ne peuvent pas se déplacer. Les commandants supérieurs suivent leur propre règle de mouvement (voir 7.4).

### 7.2 - Changement d'orientation

Une unité peut changer son orientation, en dépensant **1 PM** par sommet d'hexagone.

Se réorienter dans une ZdC ennemie coûte **2 PM** par sommet d'hex, avec un **test de réorientation** : le joueur jette 1d6 et ajoute le moral de l'unité. Si le résultat est inférieur ou égal à **5**, l'unité est désorganisée. Elle se réoriente dans tous les cas.

### 7.3 - Sortie de ZdC ennemie

Une unité peut quitter un hex. situé dans une ZdC ennemie de deux manières :
— soit *en avançant* sur un de ses hex. de front si cet hex. n'est pas occupé par une unité ennemie ni en ZdC ennemie. **Coût : + 1 PM**.
— soit *en reculant* d'un hex (en respectant les règles de recul, voir 11.6) vers un de ses hex. d'arrière (mais non un hex. de flanc), tout en conservant son orientation. **Coût :** la moitié de ses PM (plus le coût du terrain de destination). L'unité pourra se réorienter après avoir reculé.

### 7.4 - Mouvement des commandants en chef

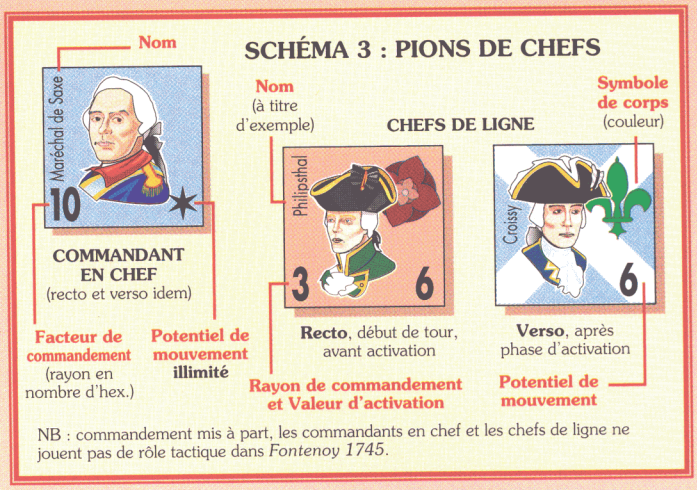
Les commandants en chef se déplacent d'un nombre illimité d'hexagones durant la phase de commandement, mais ils n'ont pas le droit d'entrer dans un hexagone de front ou de flanc ennemi non occupé par une unité amie.

## 8 - Commandants en chef (schéma 3)

Chaque camp dispose de deux commandants en chef : le duc de Cumberland et le prince de Waldeck pour les Alliés, le maréchal de Saxe et le roi Louis XV pour les Français.

### 8.1 - Généralités

Chaque commandant en chef dispose d'un facteur de commandement (exprimé en nombre d'hexagones, quelle que soit la nature du terrain) qui représente sa capacité de contrôle sur les chefs de ligne. Chacun ne peut commander que les chefs suivants :
– **Louis XV** : uniquement la maison du Roi et la réserve de cavalerie;
– **le maréchal de Saxe** : toute l'armée française, sauf la maison du Roi;
– **le duc de Cumberland** : seulement les Anglo-hanovriens et la cavalerie autrichienne;
– **le prince Waldeck** : seulement les corps hollandais d'infanterie et de cavalerie.



NB : commandement mis à part, les commandants en chef et les chefs de ligne ne jouent pas de rôle tactique dans *Fontenoy 1745*.

### 8.2 - Commandement (schéma 4)

Pour être commandé, un chef de ligne doit être dans le rayon de commandement de son commandant en chef. Ce rayon est tracé, de ce dernier au chef de ligne, par un chemin d'hex. (nature du terrain indifférente, mais à 10 hex. maximum de distance) qui ne doit pas passer par des hex. de front ou de flanc ennemis non occupés par des unités amies.

### 8.3 - Corps non commandé

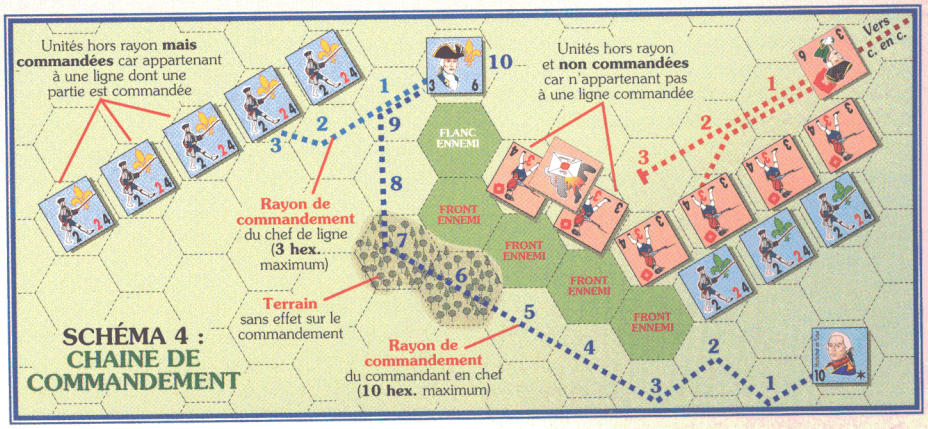
Un chef de ligne qui n'est pas commandé au début du tour de jeu reçoit un marqueur *Non commandé*. Ce chef peut être désigné pour être activé par le joueur pendant la phase d'opérations mais les unités ne pourront agir que si le chef réussit un test d'activation.

**Test d'activation** : un chef de ligne non commandé est activé si le joueur fait, avec 1d6, moins ou égal à la valeur d'activation du chef.

En cas de réussite, toutes les unités du corps peuvent agir normalement. En cas d'échec, aucune unité ne peut agir mais le joueur est néanmoins considéré comme ayant activé ce corps.

### 8.4 - Mort des commandants en chef

Un commandant en chef est éliminé (pour le jeu du moins) quand les unités avec lesquelles il est empilé sont éliminées entièrement par combat ou simplement par recul. S'il s'agit de Louis XV ou du maréchal de Saxe, le Français a perdu la partie. S'il s'agit du duc de Cumberland, le Français a gagné la partie. S'il s'agit du prince Waldeck, les unités hollandaises sont toutes considérées comme désorganisées, de manière permanente, et ne peuvent plus agir.


Unités hors rayon mais commandées car appartenant à une ligne dont une partie est commandée
Unités hors rayon et non commandées car n'appartenant pas à une ligne commandée
Vers c. en c.
Rayon de commandement du chef de ligne (3 hex. maximum)
Terrain sans effet sur le commandement
Rayon de commandement du commandant en chef (10 hex. maximum)
FLANC ENNEMI
FRONT ENNEMI
FRONT ENNEMI
FRONT ENNEMI
FRONT ENNEMI
10
SCHÉMA 4 : CHAINE DE COMMANDEMENT

## 9 - Chefs de ligne (schémas 3 et 4)

Les chefs de ligne représentent les différents commandants de corps de chaque armée [1]. Ils commandent chacun plusieurs brigades.

Un chef de ligne est activé selon les règles d'activation de corps (voir 5) et de commandement (voir 8). Un chef ne peut être activé qu'une fois par tour, on retourne le pion pour indiquer l'activation.

Un chef de ligne se déplace comme une unité de **cavalerie**.

### 9.1 - Commandement des unités (schéma 4)

Au moment de son activation, un chef de ligne peut faire agir toutes les unités de son corps qui sont commandées au moment de l'activation. Pour être commandée, une unité doit être dans le rayon de commandement du chef de ligne, selon les mêmes principes que la règle 8.2.

Une unité peut également être commandée si elle fait partie d'une ligne de bataille qui est elle-même commandée (voir 9.3).

La vérification du commandement des unités se fait au début de l'activation du corps, avant tout mouvement, ce qui veut dire qu'une unité non commandée le reste durant toute la phase, même si le chef de ligne se déplace à portée de commandement.

Pour commander, un chef de ligne n'a pas besoin d'être empilé avec des unités de son corps.

### 9.2 - Unité non commandée

Une unité non commandée au moment de l'activation d'un corps ne peut attaquer. Elle peut néanmoins changer son orientation et se déplacer, mais de la moitié de son potentiel de mouvement. Ce déplacement éventuel ne doit en aucun cas l'éloigner de son chef de ligne.

Une unité non commandée qui se désengage de la ZdC d'une unité ennemie utilise la totalité de son potentiel de mouvement.

**Exception** : les arquebusiers de Grassin (troupes légères) sont toujours considérés commandés.

### 9.3 - Lignes de bataille

Une unité hors du rayon de commandement de son chef de ligne peut être commandée si elle se trouve adjacente à une unité du même corps, **placée sur un hex. de flanc** (voir schéma 4) et que, dans la ligne formée de cette manière, au moins une unité du corps soit dans le rayon de commandement du chef de ligne. Les unités de cavalerie peuvent simplement être **adjacentes** pour former une « ligne » de bataille de forme indifférente.

Aide de camp

### 9.4 - Mort des chefs de ligne

Un chef de ligne est éliminé quand les unités avec lesquelles il est empilé sont éliminées entièrement par combat ou simple recul. Le chef de ligne est alors immédiatement remplacé par un **aide de camp** [1] (identifié par une barre de remplacement), que le joueur est libre de placer comme il le souhaite. Un aide de camp tué est remplacé de la même manière.

## 10 - Artillerie

Les unités d'artillerie françaises sont les seuls éléments de cette arme représentés dans le jeu (l'artillerie organique des bataillons a été sous-entendue).

L'artillerie ne peut pas se déplacer de toute la partie. Elle ignore les règles de commandement et d'initiative et agit indépendamment.

### 10.1 - Tirs de l'artillerie

Les unités d'artillerie françaises peuvent tirer deux fois par tour. En premier lieu, elles peuvent tirer, soit au début du tour, soit à la fin. Toute batterie ayant tiré en début de tour reçoit un marqueur *Tir initial*.

En second lieu, chaque unité d'artillerie peut tirer, à chaque tour, *une seule fois pendant l'un quelconque des segments d'opérations*. Ce tir est **obligatoire** dès qu'une unité ennemie devient adjacente, sauf si une autre unité ennemie se trouve déjà adjacente. Cette obligation mise à part, le joueur français peut faire tirer son artillerie à n'importe quel moment (après un test de tir s'il y a lieu, voir plus bas). Ce tir peut être déclaré n'importe quand : pendant un déplacement adverse, pendant un segment de jeu française, etc. Les batteries peuvent tirer consécutivement. Toute batterie ayant effectué son tir de phase d'opérations sera retourné, côté inactif (double barre blanche, sans artilleur).

**Test de tir** *(utilisé seulement lorsque le joueur français souhaite faire tirer une batterie pendant un segment d'opérations adverse)*. Le joueur français désigne la batterie qui tente un tir et jette 1d6. Sur un résultat de **1** ou **2**, la batterie ne tire pas et ne peut plus tenter de tir pendant ce segment d'opérations adverse.

Le test de tir est toujours réussi si l'unité adverse visée se trouve ou devient adjacente, et quand le joueur français agit pendant l'un de ses segments d'opérations.

### 10.2 - Procédure

**● Portée et champ de tir**

La portée maximum de l'artillerie est de trois hex. L'artillerie possède sa propre table de combat (voir p. 30), qui dépend de la distance de tir. Les résultats sont similaires à ceux du combat. L'artillerie peut tirer de tous les côtés.

**● Ligne de vue**

Une batterie d'artillerie doit avoir une ligne de vue dégagée jusqu'à sa cible pour pouvoir tirer. Les éléments suivants bloquent la ligne de vue :

– toute unité entre la batterie et sa cible;

– tout d'hex. obstacle (ville, forêt, élévation), *bords exclus*, entre la batterie et sa cible.

La ligne de vue d'une batterie située sur une position surélevée (batterie située à l'ouest de l'Escaut seulement) n'est bloquée que si l'obstacle est adjacent à la cible.

Une batterie peut toujours tirer sur une cible adjacente.

### 10.3 - Destruction de l'artillerie

Une unité d'artillerie est immédiatement détruite si l'unité d'infanterie (ou dragons) empilée avec elle est détruite ou doit reculer. Une unité d'artillerie non groupée avec de l'infanterie (ou dragons) est automatiquement détruite par toute attaque.

## 11 - Combat (schéma 5)

Les unités d'un corps activé peuvent attaquer les unités adverses adjacentes situées dans leur ZdC. L'attaque n'est jamais obligatoire. Le joueur en phase d'activation est appelé l'attaquant, son adversaire est appelé le défenseur.

### 11.1 - Restrictions d'engagement

Une unité ne peut attaquer qu'une fois par tour, quand son corps est activé.

Une unité peut engager plusieurs unités ennemies si celles-ci se trouvent toutes dans sa ZdC et sont adjacentes l'une à l'autre. Dans ce cas, elle les engage en même temps et celles-ci cumulent leur facteur de combat en défense. De même, plusieurs unités amies adjacentes peuvent engager la même unité ennemie, en cumulant leur facteur d'attaque. Par contre, plusieurs unités amies ne peuvent pas engager plusieurs unités adverses en un seul combat; dans ce cas, les attaques doivent être résolues séparément.

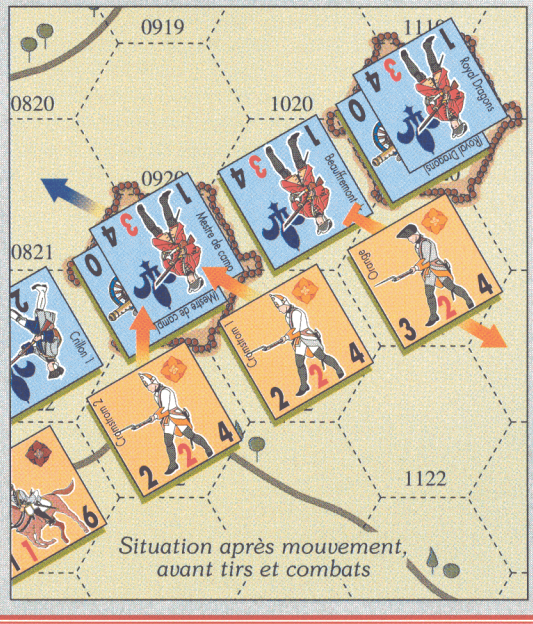
Une unité peut se faire attaquer plusieurs fois par tour mais seulement une fois par segment d'opérations (c'est-à-dire qu'une unité ne peut être attaquée qu'une seule fois pour chaque corps adverse activé).

Une unité de cavalerie ne peut pas attaquer une unité ennemie située dans un terrain impassable pour elle.

### 11.2 - Charges de cavalerie

Les unités de cavalerie ont la possibilité de charger, ce qui leur donne un bonus (voir 11.4).

### SCHÉMA 5 : EXEMPLES DE COMBATS




Nous sommes durant le segment d'opérations de l'infanterie hollandaise.

**Tirs français :** après les mouvements qui amènent les Hollandais au contact, la batterie accompagnant *Mestre de Camp* tire sur *Cronst. 1*. Le d6 donne **3**, ce qui désorganise *Cronst. 1*. La batterie accompagnant *Royal Dragons* tire sur *Orange*. Le d6 donne **4**, ce qui désorganise *Orange* et lui fait perdre un point de combat (on retourne le pion).

**Combats hollandais :** *Orange* (réduit à 2 pts) attaque *Bauffremont* à 2/1 et différentiel de moral de –1 en terrain clair. Le d6 donne **1** : *Orange* subit un nouveau résultat *Désorganisé* et doit donc tester pour une éventuelle déroute. *Cronst. 1 et 2* attaquent de concert *Mestre de Camp* à 4/1 et différentiel de moral de –1, face à une redoute. Le d6 donne **6**, *Mestre de Camp* recule d'1 hex. et est désorganisé. La redoute est prise par *Cronst. 1 ou Cronst. 2* au choix, ce qui détruit la batterie française (NB : *Mestre de Camp* devra reculer à nouveau s'il veut enlever son marqueur *Désorganisé en fin de tour*, car cela lui est impossible en ZdC ennemie).

**Combat de la cavalerie :** le combat sur l'aile gauche ne pourra avoir lieu que durant la phase d'activation de la cavalerie hollandaise.

1. Les noms historiques ne sont donnés qu'à titre d'exemple.

Pour exécuter une charge, une unité de cavalerie doit être capable de parcourir *au moins deux hex. sans changer d'orientation* avant d'entrer en contact avec une unité ennemie, et ceci en terrain clair uniquement. L'unité attaquée doit également se trouver en terrain clair.

### 11.3 - Procédure de combat

On effectue le ratio de la somme des facteurs de combat de l'attaquant et de la somme des facteurs de combat du défenseur. Ce rapport de force est toujours arrondi à l'avantage du défenseur.

Les différents modificateurs (voir 11.4) sont appliqués et l'attaquant jette 1d6. On consulte alors la Table de résultat de combat (p. 30) et on obtient, selon le terrain occupé par le défenseur et la différence de moral, le résultat du combat. Ce résultat est appliqué immédiatement avant de passer au combat suivant.

Les effets du terrain et de moral sont intégrés dans la table de combat.

**Terrain** : quand plusieurs unités sont attaquées simultanément, on applique le meilleur terrain défensif pour la résolution du combat.

**Moral** : on fait la différence entre le moral de l'attaquant et celui du défenseur. Quand des unités de moral différent participent à un combat (en attaque ou en défense), on prend en compte le moins bon moral des unités impliquées.

### 11.4 - Modificateurs de combat

Les modificateurs de combat sont les suivants :

**Flanc et arrière** : une unité d'infanterie attaquée sur son flanc accorde **+ 1 colonne** à droite sur la table (au bénéfice de l'attaquant). Une unité attaquée sur son arrière accorde **+ 2 colonnes** à droite à l'attaquant. Pour des attaques multiples, on prend toujours en compte l'orientation la plus défavorable au défenseur.

**Unités en déroute** : une attaque contre une unité en déroute bénéficie d'un décalage de **+ 2 colonnes** vers la droite sur la table.

**Charges de cavalerie** : une charge de cavalerie fait bénéficier d'un décalage de **+ 1 colonne** vers la droite.

**Cavalerie attaquant une ville ou une redoute** : de la cavalerie qui attaque une unité ennemie située en zone bâtie subit un malus de **– 1 colonne** (c'est-à-dire + 1 col. à gauche).

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

### 11.5 - Résultats de combat

Les résultats de combat possibles sont les suivants.

**1** ou **2** : nombre de points de combat éliminés sur les unités impliquées. Le joueur est libre de répartir les pertes sur les unités en cause.

**D** : désorganisation des unités. Toutes les unités impliquées sont désorganisées.

**R** ou **R2** : recul d'un ou deux hex. pour toutes les unités impliquées (voir 11.6).

***** : si l'unité concernée se trouve être de la cavalerie désorganisée par un combat précédent, elle est éliminée.

**E** : élimination de l'unité.

Les résultats sont appliqués dans l'ordre suivant : pertes (ou élimination éventuelle de la cavalerie déjà désorganisée), désorganisation puis recul.

### 11.6 - Recul des unités

Le recul après combat doit se faire, dans la mesure du possible, dans l'ordre des priorités suivantes : vers un terrain où l'unité puisse entrer, hors de ZdC ennemie ou d'hex. de flanc ennemi et libre d'unité amie qui contredirait aux règles d'empilement. **L'unité qui recule conserve son orientation initiale**.

● Une unité dont le recul est rendu impossible par la présence d'unité(s) ennemie(s) dans les hex. adjacents ou de terrains qui lui sont impassables, est éliminée.

● Une unité obligée de reculer dans une ZdC ennemie peut subir un point de perte et/ou une désorganisation. Le joueur possédant l'unité jette 1d6 et ajoute le moral de son unité.

**Recul dans ZdC ennemie** : **1 à 3** = 1D; **4** = 1; **5** = D; **6 et +** = pas d'effet.

● Une unité obligée de reculer dans un hex. qui est un flanc ennemi peut subir une désorganisation. Le joueur jette 1d6 et ajoute le moral de l'unité.

**Recul sur flanc ennemi** : **1 à 4** = D; **5 et +** = pas d'effet.

● Une unité qui recule dans un hex. contenant une unité amie avec laquelle elle ne peut s'empiler, déplace celle-ci de façon à pouvoir reculer dans l'hex devenu vacant. L'unité déplacée est automatiquement désorganisée.

Ce nouveau recul peut très bien entraîner d'autres reculs en chaîne. Les règles normales de recul s'appliquent intégralement, en plus de la désorganisation automatique. Le joueur est libre d'éliminer une unité, en l'empêchant de reculer, plutôt que d'effectuer des reculs supplémentaires.

### 11.7 - Avance après combat

Dans le cas d'un recul ou d'une élimination, une des unités victorieuses, en attaque ou en défense, peut pénétrer dans l'hex. devenu vacant. L'avance est limitée à ce seul hex. même si le recul est de deux hex. Le choix d'avancer ou non dans un hex. vacant est libre mais se fait immédiatement et avant toute autre action.

## 12 - Désorganisation et déroute

### 12.1 - Désorganisation

Une unité qui subit un résultat de désorganisation suite à un combat ou un recul dans une ZdC ennemie reçoit un marqueur *Désorganisation*. **Etre désorganisée n'affecte en rien l'unité**. Par contre, une unité désorganisée qui subit un nouveau résultat de désorganisation risque de dérouter (voir test de déroute, 12.2)

Les marqueurs *Désorganisation* sont retirés en fin de tour. Une unité désorganisée ne peut se voir retirer son marqueur que si elle se trouve **hors de ZdC ennemie**.

### 12.2 - Déroute

Une unité qui subit un second résultat de désorganisation, quelle qu'en soit la cause, alors qu'elle est déjà désorganisée, risque de subir une déroute. Elle effectue un test de déroute.

**Test de déroute** : le joueur jette 1d6 et ajoute la **valeur de moral** de l'unité :

– résultat inférieur ou égal à **5** : l'unité part immédiatement en déroute. Le marqueur *Désorganisation* est alors retourné pour faire apparaître sa face *Déroute*.

– résultat supérieur à **5** : l'unité **perd un point de combat** et reste désorganisée.

**Attention** : une unité de cavalerie déjà désorganisée peut être directement éliminée (voir Table de combat p. 30) quelle que soit sa force, suite à un combat si elle subit le résultat *****.

### 12.3 - Effets de la déroute

Une unité en déroute ne peut pas engager de combat. Elle n'exerce plus aucune ZdC. Tout mouvement autre que celui imposé (voir ci-dessous) lui est interdit.

Une unité qui déroute doit immédiatement reculer vers le bord de carte ami (ouest pour le Français, est pour l'Anglo-Hanovrien et sud pour le Hollandais) par le plus court chemin, en suivant les règles de recul après combat.

**Exception** : une unité en déroute peut traverser des unités amies sans tenir compte des limites d'empilement. Les unités ainsi traversées sont désorganisées de ce fait. Si elles l'étaient déjà, elles subissent alors un test de déroute (12.2).

Une unité qui déroute se déplace de **trois hexagones**, quel que soit le type de terrain traversé (le terrain impassable reste interdit) en changeant son orientation en conséquence. En cas de surempilement dans le troisième hex. de déroute, l'unité poursuit son mouvement jusqu'à trouver un hex. libre pour elle. Une unité en déroute qui ne peut reculer d'au moins trois hex. est éliminée.

### 12.4 - Test de ralliement

A la phase de ralliement, les unités en déroute de chaque camp effectuent un test de ralliement. Ce test est obligatoire.

Chaque joueur jette 1d6 pour chacune de ses unités en déroute et ajoute les modificateurs suivants :

**+ 1**, **2** ou **3** selon le moral de l'unité.

**+ 1** si un commandant en chef ou un chef de ligne est adjacent à l'unité.

**+ 2** si un commandant en chef est empilé avec l'unité.

Si le résultat modifié est supérieur ou égal à **7**, l'unité est ralliée, le marqueur *Déroute* est retiré.

Si l'unité rate son test de ralliement, elle doit immédiatement dérouter à nouveau de trois hexagones, selon la règle (voir 12.3). Une unité située dans une ZdC ennemie n'a pas droit au test de ralliement et doit poursuivre sa déroute.

## 13 - Conditions de victoire

Pour gagner, le joueur allié doit se rendre maître du village de Fontenoy, qui contrôle tout le dispositif français, et des deux ponts traversant l'Escaut, afin de couper la retraite aux troupes françaises. La prise de Fontenoy et d'un seul pont est une victoire marginale.

La mort ou la capture du Roi ou du maréchal de Saxe (voir 8.4) est une condition suffisante à la défaite française, bien que n'étant pas l'objectif recherché.

La mort de Cumberland ou l'incapacité du joueur allié à remplir ses conditions de victoire géographiques donne la victoire au joueur français. ❐

**Essai et mise au point :** Yves Dufrenois et Jacki Camus pour les essais préliminaires, Philippe Bonnefoy et Laurent Mariette pour la finalisation.

**Tous nos remerciements** à l'institut de la Maison de Bourbon et à l'association des amis de la Maison de France pour leur accueil. Dominique Sanches nous a fourni un ordre de bataille d'une rare précision, qu'il en soit également remercié.

# SÉQUENCE DE JEU

*Voir tous détails dans la Règle 4, p. 26.*

**0. Vérification du commandement**
**1. Tir initial d'artillerie** (Français uniquement)
**2. Phase d'opérations** (en cinq segments)
Chaque joueur active tour à tour ses cinq corps en effectuant :
— Détermination de l'initiative (1d6)
— Activation, mouvement et combat d'**un** corps par le Joueur A
— Activation, mouvement et combat d'**un** corps par le Joueur B
puis idem pour les quatre corps suivants.
**3. Tir final d'artillerie** (si non effectué en 1)
**4. Phase de commandement**
**5. Phase de ralliement**

# TIR D'ARTILLERIE

MODIFICATEUR AU DÉ
**+ 1** si indiqué sur le pion d'artillerie

| DÉ | DISTANCE (en hex.) 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|
| 1 | — | — | — |
| 2 | — | — | — |
| 3 | D | — | — |
| 4 | 1D | D | — |
| 5 | 1DR* | D | D |
| 6 | 1DR2* | DR | D |

# TABLE DE RESULTAT DE COMBAT

**RAPPORT DE FORCE Attaquant/Défenseur selon terrain**

| | 1/2 | 1/1 | 2/1 | 3/1 | 4/1 | 5/1 | 6/1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Défenseur en Ville ou dans Redoute | 1/2 | 1/1 | 2/1 | 3/1 | 4/1 | 5/1 | 6/1 |
| Défenseur en Forêt ou sur Elévation | 1/3 | 1/2 | 1/1 | 2/1 | 3/1 | 4/1 | 5/1 |
| Déf. en Terrain clair, difficile, Ruisseau | 1/4 | 1/3 | 1/2 | 1/1 | 2/1 | 3/1 | 4/1 |

**Différentiel de MORAL** (Attaquant – Défenseur)

| DÉ | −2 | −1 | 0 | +1 | +1 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | — | — | — | — | E | 2DR2* | 1DR2* | 1DR* | DR | D | R |
| 2 | 1 | — | — | — | 2DR2* | 1DR2* | 1DR* | DR | D | R | — |
| 3 | 2 | 1 | — | — | 1DR2* | 1DR* | DR | D | R | — | R |
| 4 | 3 | 2 | 1 | — | 1DR* | DR | D | R | — | R | D |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | DR | D | R | — | R | D | DR |
| 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | D | R | — | R | D | DR | 1DR* |
| — | 6 | 5 | 4 | 3 | R | — | R | D | DR | 1DR* | 1DR2* |
| — | — | 6 | 5 | 4 | — | R | D | DR | 1DR* | 1DR2* | 2DR2* |
| — | — | — | 6 | 5 | R | D | DR | 1DR* | 1DR2* | 2DR2* | E |
| — | — | — | — | 6 | D | DR | 1DR* | 1DR2* | 2DR2* | E | E |

**MODIFICATEURS**
Attaque de flanc : + 1 colonne à droite
Attaque sur arrière : + 2 colonnes à droite
Attaque sur une déroute : + 2 col. à droite
Charge : + 1 colonne à droite
Cavalerie contre ville ou redoute : – 1 col.

**DETAIL DES RESULTATS**
— : pas d'effet
E : éliminé
D : désorganisé
1 ou 2 : perte d'1 ou 2 pts de combat
R ou R2 : recul d'1 ou 2 hex.
* : cavalerie éliminée si elle était préalablement désorganisée.

*Résultat en noir pour le Défenseur, en rouge pour l'Attaquant.*

# LES ORDRES DE BATAILLE A FONTENOY, 11 MAI 1745

*(en rouge, indications du nombre de pions et des hexagones de position initiale)*

## ARMEE FRANÇAISE

**Le roi Louis XV** *(un pion)* 0910
**Le maréchal de Saxe** *(un pion)* *placement libre*

### ● INFANTERIE

**Brigade irlandaise** *(trois pions)*
– Rgts de Bulkeley et de Dillon 2 btns 1510
– Rgts de Berwick et de Rooth 2 btns 1511
– Rgts de Lally et de Clare 2 btns 1512
**Régiment Royal-Vaisseaux** *(un pion)* 3 btns 1411
**Gardes suisses** (+ 1 btn de G. Fr.) *(un pion)* 3 btns 1513
**Gardes françaises** (– 1 btn) *(un pion)* 3 btns 1514
**Brigade Aubeterre** *(deux pions)*
– Rgts d'Aubeterre et de Courten (1 btn) 2 btns 1516
– Régiment de Courten 2 btns 1515
**Régiment du Roi** *(deux pions)* 2 btns 1517
2 btns 1418
**Régiment de Eu** *(deux pions)* 1 btn 1611
1 btn 1614
**Arquebusiers de Grassin** *(un pion)* 1200 h. 1612
**Brigade du Dauphin** *(deux pions)*
– Régiment du Dauphin 2 btns 1518
– Rgts du Dauphin (1 btn) et Beauvoisis 2 btns 1419
**Brigade de Bettens** *(deux pions)*
– Régiment de Bettens 2 btns 1220
– Régiment de Diesbach 3 btns 1319
**Brigade de Crillon** *(deux pions)*
– Régiment de Crillon 2 btns 0822
– Rgts de Crillon (1 btn) et de Biron 2 btns 0722
**Brigade de Piémont** *(deux pions)*
– Régiment de Piémont 3 btns 0623
– Rgts de Piémont (1 btn) et Royal-Marine 2 btns 0522
**Brigade Royale** *(deux pions)*
– Régiment Royal 2 btns 1117
– Rgts Royal (1 btn) et de Hainaut 2 btns 1116
**Brigade de la Couronne** *(deux pions)*
– Régiment de la Couronne 2 btns 1114
– Rgts de la Cour. (1 btn) et Soissonnais 2 btns 1115
**Régiment de Normandie** *(deux pions)* 4 btns *0107**
** Entrent au 3e tour (11 h) sur l'aile gauche française.*

### ● DRAGONS (combattent démontés)

**Rgt de Royal Dragons** *(un pion)* 4 esc. 1120
**Rgt de Bauffremont** *(un pion)* 5 esc. 1021
**Rgt Mestre de camp** *(un pion)* 4 esc. 0921

### ● CAVALERIE

**Brigade Colonel-Général** *(un pion)* 8 esc. 1317
(Régts Colonel-Général et Brancas)
**Brigade Clermont-Prince** *(un pion)* 8 esc. 1316
(Rgts Clermont-Prince et Fitz-James)
**Brigade Royal-Cravates** *(un pion)* 7 esc. 1315
(Rgts Royal-Cravates et Fiennes à 3 esc.)
**Brigade du Prince Camille** *(un pion)* 8 esc. 1111
(Rgts Prince Camille et Royal-Roussillon)
**Régiment du Berry** *(un pion)* 4 esc.
**Brigade de Noailles** *(un pion)* 8 esc.
(Rgts de Noailles et Penthièvre)
**Brigade de Brionne** *(un pion)* 8 esc.
(Rgts de Brionne et de Pons)
**Brigade de Chabrillan** *(un pion)* 8 esc.
(Rgts de Chabrillan et Royal-Etranger)
Placement libre de 1013 à 1019

### ● MAISON DU ROI (cavalerie)

**Gardes du corps** *(un pion)* 8 esc. 1012
(Noailles, Villeroy, Charost et Harcourt)
**Gardes du dehors** *(deux pions)*
(Mousquetaires, chevau-légers, grenadiers, gendarmes et quatre escadrons de gendarmerie) 5 esc. 1011
4 esc. 1010
**Carabiniers** *(deux pions)* 6 esc. 1009
4 esc. 1008

### ● ARTILLERIE

**Régiment Royal-Artillerie** *(sept pions)*
Six de ces pions représentent 6 canons de 12, 4 canons de 8 et 26 canons de 4 long, batteries placées dans les redoutes 1611, 1614, 1518, 1319, 1120 et 0921.
De plus, une batterie de 6 canons de 16 est située sur la hauteur 0222 de l'autre côté de l'Escaut.
NB : il existe aussi, non représentés dans le jeu, 24 canons à la suédoise répartis par batteries de 4 en avant des brigades d'infanterie Vaisseaux, Gardes, Aubeterre et d'autres en réserve.

## ARMEE ALLIEE

**Le duc de Cumberland** *(un pion)* *placement*
**Le prince Waldeck** *(un pion)* *libre*

### ● INFANTERIE

ANGLAIS 1913, 2013 et 2014 à 2020
**Gardes anglaises** *(un pion)* 3 btns
**Bde St-Clair-Royal-Ecosse** *(deux pions)* 4 btns
**Brigade Onslow** *(deux pions)* 4 btns
**Brigade Ph. Howard** *(deux pions)* 4 btns
**Brigade Sowle** *(deux pions)* 4 btns
NB : cet organigramme est théorique. Notamment, pour l'attaque des bois de Barry, est formée la brigade Ingoldsby avec 4 bataillons : Duroure (de St-Clair), Pulteney (de Howard), Sempill et Böselager.

HANOVRIENS 1818 et 1917
**Brigade Böselager** *(un pion)* 3 btns
**Brigade Zastrow** *(un pion)* 2 btns

HOLLANDAIS 1819/1820 et 1124 à 1721
**Brigade Cronstrom** *(deux pions)* 4 btns
**Bde d'Orange-Croningue** *(un pion)* 3 btns
**Brigade Buddenbrœck** *(deux pions)* 4 btns
**Brigade Dorth** *(deux pions)* 4 btns
**Régiment des Stürler suisses** *(un pion)* 3 btns
**Brigade Bronckhorst** *(un pion)* 3 btns

### ● CAVALERIE

ANGLAIS 2215 à 2220
**Bde Hawley-Royal-Dragoons** *(un pion)* 6 esc.
**Bde Life Guards** *(un pion)* 6 esc.
**Bde Campbell-Scot Greys** *(deux pions)* 11 esc.

HANOVRIENS avec cavalerie anglaise
**Brigade d'Afferé** *(un pion)* 8 esc.
**Brigade Dachenhausen** *(un pion)* 8 esc.

HOLLANDAIS 0726, 0826, 0925 et 1025
**Brigade Rechteren** *(deux pions)* 10 esc.
**Bde comte M. de Nassau** *(un pion)* 8 esc.
**Bde von Blitterswyk** *(un pion)* 9 esc.
**Bde Hesse-Hombourg** *(un pion)* 8 esc.

AUTRICHIENS :
**Corps de réserve Molck** *(deux pions)* 10 esc.

### ● ARTILLERIE

Non représentées dans le jeu, les pièces légères alliées (pièces de 3 et de $1^{1/2}$ pouces) sont réparties sur le front des différentes brigades d'infanterie. Il existe aussi, non représentée, une batterie hollandaise de 10 canons de 16 et obusiers, installée sur une hauteur près du hameau de Bourgeon. ❐

# EUROPA : histoire d'une série culte

Si *ASL* est la série phare du jeu tactique sur la Seconde Guerre mondiale, *Europa* est, pour la même période, le projet le plus ancien et le plus exhaustif au niveau opérationnel. Et comme pour *ASL*, l'attrait d'*Europa* est tel que de nombreux joueurs se restreignent volontairement à la seule pratique de ce système… Alors, vous voilà prévenus.

Par Walter VEJDOVSKY

***Europa***, c'est un peu le dinosaure du jeu d'histoire, car depuis le titre fondateur de la série, *Drang nach Osten* dans les années 1970, le système de jeu a peu évolué et conserve une éternelle jeunesse. La série couvre au travers de ses extensions l'ensemble du conflit en Europe de 1939 à 1945. L'échelle de jeu est de 25 km par hexagone, un tour couvre deux semaines et les unités sont représentées au niveau de la division, même si certaines unités spécialisées vont jusqu'au bataillon. Les ordres de bataille sont d'une rare précision, parfois même à la limite du raisonnable puisque, à côté des divisions de base, on trouve de multiples unités annexes, des gardes-frontières aux bataillon disciplinaires.

## Simple et complexe à la fois

Le socle du système repose sur une séquence « classique » : mouvement, combat puis mouvement mécanisé (exploitation), additionnée d'une table de combat « à l'ancienne » où l'on trouve les bons vieux *Echange ou Défenseur recule*. Toutefois, sur cette armature presque simpliste, le système de jeu ne manque pas de détails. On trouve en effet jusqu'à une quarantaine de terrains différents et une soixantaine de types d'unités. Mais si un pion d'unité terrestre ne présente pas plus de trois chiffres (attaque, défense et mouvement), de nombreuses unités disposent de capacités spéciales (troupes d'assaut doublées en ville par exemple) et une grande partie du jeu repose sur l'addition de règles spécifiques, chaque fois simples mais dont l'accumulation donne à la fois une âme aux unités et une migraine aux débutants.

Les blindés par exemple sont pris en compte en calculant la proportion d'unités blindées (on raisonne en nombre de régiments) chez l'attaquant par rapport à la proportion d'unités blindées ou antichars chez le défenseur. Ce calcul — parfois pénible pour le nouveau venu — permet d'intégrer avec précision l'effet des chars sur le combat.

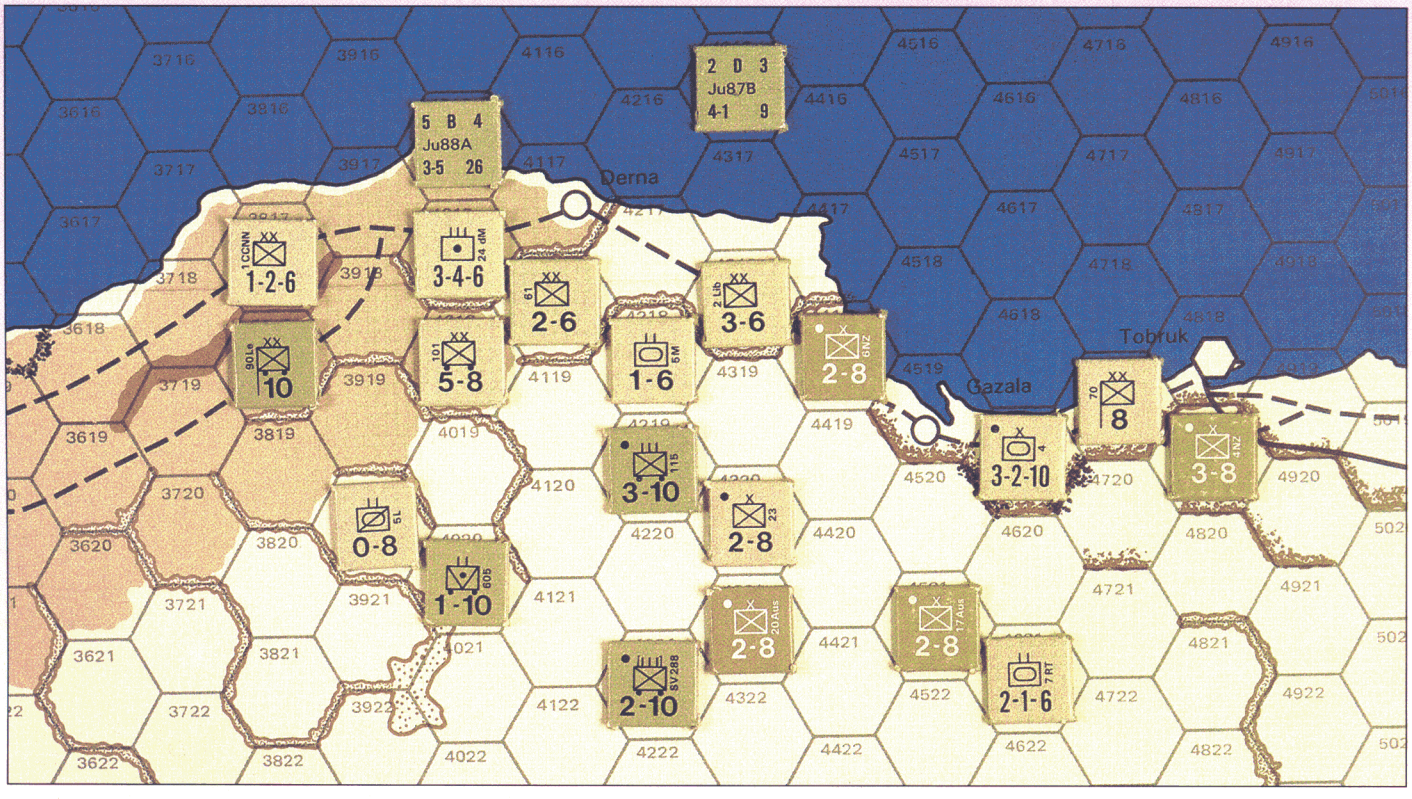
L'aviation (dont les pions ont un potentiel d'attaque et de défense en combat aérien, un potentiel de bombardement tactique et stratégique et une portée de mission) est traitée très en détail, avec un nombre important de types de missions réalisables ainsi que leur cortège d'interceptions. L'impact de la DCA n'est pas intégré de manière abstraite, bien au contraire, ce sont des unités réelles du jeu qui tirent sur les escadrilles attaquantes. Le jeu y gagne en précision historique mais y perd en jouabilité, surtout quand l'aviation joue son rôle d'appui tactique. Mais heureusement, dans certaines occasions, comme pour Malte en 1942, les joueurs vivent vraiment l'événement lorsqu'il faut bombarder le port pour empêcher l'Anglais d'y débarquer sa DCA, alors que celui-ci cherche à entraver l'envoi des renforts de l'Afrikakorps.

Cette représentation détaillée des spécificités des unités renforce la sensation de réalisme et constitue l'une des principaux attraits de la série. A *Europa*, on construit ses bases aériennes, on y installe la DCA et on transporte, par Ju-52 escortés de Me 109, les bataillons d'assaut qui permettront d'emporter la décision.

## Le choix du réalisme

Le revers de la médaille est clair : c'est long et d'autres systèmes traitent plus vite certaines situations avec le même nombre de pions. De

**Issus de la boîte *Western Desert*, voici une présentation des pions et d'une carte typique de la série Europa. Le graphisme, plus que sommaire, ne cache pas l'âge de la série, qui semble dépassée par rapport à l'évolution des jeux à l'heure actuelle. Mais le succès d'*Europa* ne se dément pas, surtout depuis que GRD propose des modules plus accessibles et jouables en un temps plus « humain ».**



# PETIT GUIDE POUR EUROPA

Dans la liste qui suit, vous trouverez la récapitulation des éléments de la série produits à ce jour, sous leur dernier nom. Cette série ne comportant pas de petits jeux, seuls les vrais monstres ont été signalés mais il existe toutefois des scénarios plus courts pour les derniers parus.

***Fire in the East*** : front russe 1941-1942, un monstre disponible à la vente.

***Scorched Earth*** : front russe 1942-1944, un monstre épuisé depuis deux ans (nécessite le précédent).

***The Urals*** : extension pour *Scorched Earth*. Epuisé.

***Fall of France*** : France 1940, un monstre épuisé et rare.

***Their Finest hours*** : la bataille d'Angleterre, de taille moyenne mais avec des règles navales complexes. Epuisé et rare.

***Western Desert*** : la campagne d'Afrique en 1940-1941, taille moyenne, réédition prochaine.

***Torch*** : la Tunisie 1942-1943, taille moyenne, réédition prochaine.

***Near East*** : extension pour *Western Desert*, taille modeste, réédition prochaine.

***Narvik*** : la Norvège 1940, petite taille, réédition prochaine.

***Balkan Front*** : les Balkans 1940-1941, une petite boîte épuisée mais disponible d'occasion.

***First to fight*** : la Pologne 1939, un petit module épuisé mais également disponible d'occasion.

***Winter War*** : Finlande 1939, taille moyenne, en vente.

***Second Front*** : le front de l'Ouest 1943-1945, monstrissime ! L'un des plus gros jeux d'histoire jamais parus, en voie d'épuisement.

***For whom the Bells toll*** : la guerre d'Espagne, taille moyenne, en vente.

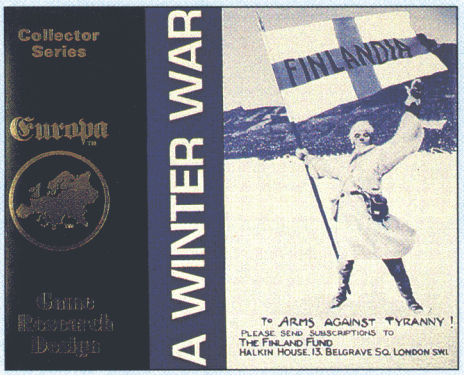
## Toujours plus loin

En plus de la publication progressive de l'ensemble de la série, GRD s'est attaqué au projet *Grand Europa*, dont la mise au point a recommencé. Au-delà de ce projet réellement gigantesque, on peut penser que la sortie de *Second Front* va permettre des scénarios de liaisons de 1943 à 1945 entre le front Ouest et Est, avec des renforts pré-déterminés. En revanche, la mise en place de règles politiques pour la période 1939-1942 et un système de production des unités constitueront une vrai nouveauté dans l'univers d'*Europa*. GRD n'envisage pas la publication de *Grand Europa* avant fin 1999 (!), date à laquelle les autres extensions (France 1940, front russe) auront été rééditées.

Mais l'ambition de GRD ne s'est pas limitée à ce projet puisqu'il est question d'exporter le concept d'*Europa* au Pacifique (sous le nom *Glory*) et à la Première Guerre mondiale : de beaux et gros jeux en perspective !

Le premier module, *March to Victory* (couvrant la période d'août 1914 à janvier 1916, avec 2 200 pions et deux cartes) est prévu pour début 1996. L'échelle de jeu sera la même et la précision légendaire dans l'ordre de bataille devrait faire découvrir la Grande Guerre sous un jour nouveau, surtout en ce qui concerne l'artillerie. Les trois autres modules sont attendus au rythme d'un par an.

Concernant le Pacifique, c'est la campagne des Philippines en 1941 qui devrait ouvrir la série en 1997.Toutes ces dates sont bien sûr données sous réserve.




## Par où commencer ?

La série *Europa* offre des jeux très disparates du point de vue de l'investissement en temps nécessaire pour les apprécier. En tenant compte des disponibilités réelles des détaillants à l'heure actuelle (on trouve assez facilement *Winter War*, *For Whom the Bells tolls* et *Fire in the East*, parfois *Second Front* et bientôt *War in the Desert*), voici quelques conseils d'achat, selon votre expérience et votre budget.

Quel que soit le budget disponible, un débutant doit éviter les modules trop gros (*Fire in the East*, *Second front*) ou contenant des règles spécifiques trop importantes, comme *Second Front* (naval), *For Whom the Bells tolls* (politique). Il reste *Winter War* (le plus simple) mais en cas de rupture de stock, *Balkan Front* est également intéressant car il y contient de nombreux petits scénarios, dont la guerre italo-grecque de 1940-1941.

Pour un joueur plus confirmé ou plus motivé mais ne désirant pas s'investir dans toute la série, *For whom the Bells tolls* semble être un bon choix, le jeu étant riche et couvrant à la fois la guerre d'Espagne et l'intervention hypothétique en 1940 des Allemands contre Gibraltar. Connaissant les extensions reprises dans *War in the Desert*, on peut citer en avance ce jeu qui sera sans doute un pivot entre les petits et les gros modules.

Si, après être passé par un des stades précédents, vous n'êtes pas rassasiés, nous pouvons vous conseiller en plus de toutes les petites extensions l'achat des deux piliers : *Fire in the East* et *Second Front*. Dans ce cas de figure, il est fortement recommandé de se procurer sur le marché « secondaire » *Scorched Earth* (sans attendre sa réédition finale annoncée en 1999) pour pleinement profiter des possibilités du front russe, sans avoir à s'arrêter en mars 1942 !

Enfin, pour rentabiliser ces lourds investissements, l'achat régulier d'*Europa News* semble indispensable pour profiter pleinement de cette série titanesque. Alors, à vous de jouer et bon courage ! ❐

plus, le calcul des points de victoire est parfois très compliqué. Il faut comptabiliser tour après tour les pertes au régiment près, vérifier le contrôle des objectifs et, pire, compter le nombre de coups au but sur certains objectifs. Ce système est d'autant plus difficile à accepter que des conditions de victoire plus synthétiques et exigeant moins de calculs savants n'enlèveraient rien au jeu.

Surtout, pour ce qui est de compter, la connaissance des unités adverses ouvre le champ à des calculs « au point près » de la force nécessaire pour atteindre le bon rapport ou la juste proportion de blindé ou d'antichars. Cette invitation au gagne-petit est malheureuement payante mais totalement irréaliste en terme de simulation, ce qui est paradoxal dans un système par ailleurs si précis. Il est donc fortement conseillé d'interdire à l'adversaire l'inspection des piles ennemies : une règle simple qui fait gagner beaucoup de temps et de réalisme au jeu.

De manière générale, il ne faut pas hésiter à amender le système (comme le font la grande majorité des mordus d'*Europa*) en simplifiant ce qui semble superflu ou en faisant quelques ajouts, surtout au niveau des scénarios et des options politiques. *Europa*, c'est aussi le plus bel ensemble à monter de batailles sur la Seconde Guerre mondiale.

## Photos de famille

L'âge vénérable de la série, le nombre de parutions et de rééditions, le passage de l'éditeur GDW à GRD... Une mise au point semble indispensable sur la chronologie d'*Europa*, afin d'éclairer le non-initié pour son premier choix et montrer la diversité de la gamme. Notre encadré ci-dessus présente les différentes parutions et donnent quelques conseil pour se lancer, selon le niveau de complexité désiré.

Tous les titres de la série offrent, avec un système de jeu commun, une couverture presque complète du conflit. Certains jeux, comme *Fire in the East* ou *Scorched Earth*, sont des monstres

à eux seuls (plus de 6 300 pions et au moins deux tables de ping-pong nécessaires pendant de longues semaines !). En revanche, *Western Desert*, *Torch*, *Narvik* ou *Case White* offrent une vie après le jeu d'histoire et sont jouables dans des délais plus courts, parfois même en une journée.

A la fin des années 1980, le puzzle de *Grand Europa*, c'est-à-dire la réunion de toutes les extensions pour simuler l'intégralité du conflit, n'est pas encore complet. Car, au-delà des règles d'intégration politiques et économiques, qui restent à venir, il manque alors encore des extensions-clés, comme le front ouest en 1944-1945. *Second Front*, le nom de cette extension, sera annoncé au moins sept ans avant sa sortie réelle, en 1994. Cette véritable arlésienne du jeu d'histoire fit presque oublier la quête du Graal de *Grand Europa*. Après l'abandon par GDW de la série, GRD, un repreneur de l'Iowa, allait relancer la série et raviver les projets les plus fous.

## Sous la férule de GRD

Le nouvel éditeur poursuit intelligemment le développement de la série, rééditant d'anciens titres et complétant les trous laissés par GDW. Ceci était d'autant plus urgent que, jusqu'à récemment, l'ensemble des titres GDW étaient épuisés, à l'exception de *Fire in the East*, généralement encore disponible en France.

Aujourd'hui, les projets à court terme concernent la conception du module *Narvik* ainsi que le module sur l'Afrique du Nord, regroupant *Western Desert*, *Near East* et *Torch* sous le nom de *War in the Desert*, dont la sortie est imminente en France.

Du côté des rééditions, GRD ouvre le feu avec *Balkan Front* (reprise de *Merita Merkur*). Il ne s'agit d'ailleurs pas d'une simple reprise car la qualité de la carte est améliorée tout en restant compatible avec l'ancienne série (mais le graphisme reste encore très classique), avec un plus grand nombre de scénarios. Dans la même logique, *First to fight* remplace *Case White* pour la Pologne en 1939. Le système est très légèrement refondu et *First to fight* contient une version édulcorée des règles : huit pages (en plus de la version normale) destinée à faciliter la prise de contact.

Concernant les nouveaux titres, *Winter War* ouvre le front finlandais en 1939-1940 et *For Whom the Bells toll* (voir *VaeVictis* n° 5) couvre, à la marge d'*Europa*, la guerre d'Espagne, tout en offrant les possibilités d'une attaque hypothétique contre Gibraltar en 1940. De plus, GRD fait paraître l'extension *The Urals : Heart of the Soviet war machine*, pour les Panzer aventureux, ainsi qu'un scénario stratégique commençant en 1943.

Enfin, GRD réussit finalement à produire le fameux *Second Front* que les fanatiques d'*Europa* ont attendu bien plus longtemps encore que Staline ! Au total, cet éditeur a réactivé une série que GDW avait abandonné à la spéculation des collectionneurs, sans se contenter de faire de la réédition passive. Aujourd'hui, de nouveaux titres paraissent et la série cherche à élargir son public, en offrant des extensions de taille et de complexité variables.

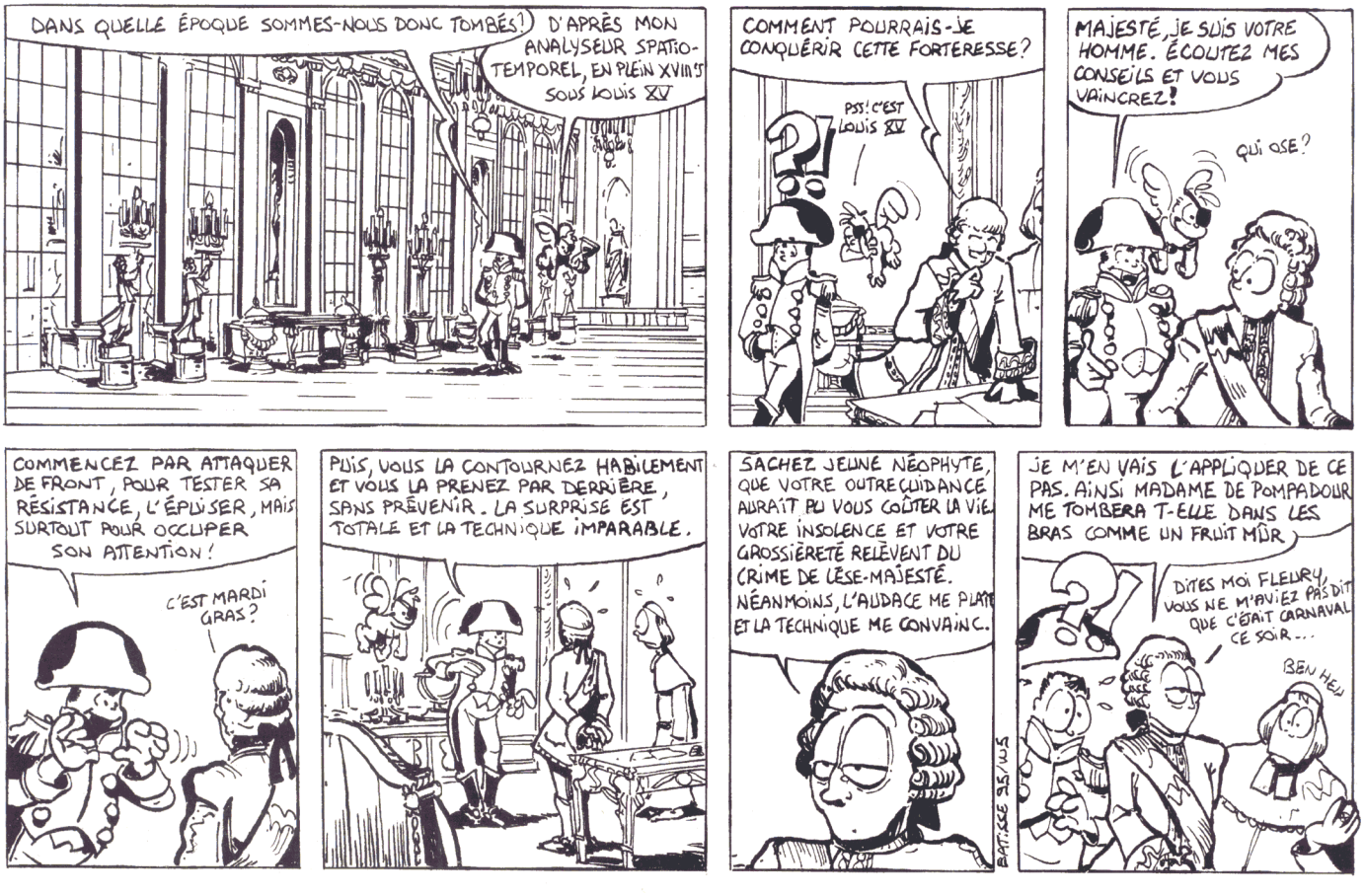
## Un suivi de qualité

Cette volonté de décliner la gamme avec des jeux parfois moins lourds et contenant plus de scénarios tranche avec l'ancienne philosophie, trop axée sur la méga-campagne.

On retrouve cet esprit dans le magazine de

GRD, consacré uniquement à *Europa* (*The Europa News*, vendu en France et qui compte plus de 40 numéros parus) où l'on trouve des scénarios permettant, par exemple, de jouer une bataille locale sur le front russe (Kiev 1943, Léningrad 1941). Cette publication est un très bon reflet de ce que peut offrir *Europa* car, outre les scénarios, on y trouve les classiques articles de stratégie sur une extension, des précisions et des options sur les règles mais aussi des articles sur l'incontournable histoire d'un bataillon inconnu (dont le pion existe, bien sûr) et qui fera le régal de l'historien pointilleux. Pour ceux qui en douteraient, ce magazine est également l'occasion de démontrer que l'on peut broder à l'infini sur les raffinements d'une règle, avec un système de jeu relativement classique… ❐

## CIEL DE BATAILLE par Batisse


DANS QUELLE ÉPOQUE SOMMES-NOUS DONC TOMBÉS! D'APRÈS MON ANALYSEUR SPATIO-TEMPOREL, EN PLEIN XVIIIS SOUS LOUIS XV
COMMENT POURRAIS-JE CONQUÉRIR CETTE FORTERESSE?
PSS! C'EST LOUIS XV
MAJESTÉ, JE SUIS VOTRE HOMME. ÉCOUTEZ MES CONSEILS ET VOUS VAINCREZ!
QUI OSE?
COMMENCEZ PAR ATTAQUER DE FRONT, POUR TESTER SA RÉSISTANCE, L'ÉPUISER, MAIS SURTOUT POUR OCCUPER SON ATTENTION!
C'EST MARDI GRAS?
PUIS, VOUS LA CONTOURNEZ HABILEMENT ET VOUS LA PRENEZ PAR DERRIÈRE, SANS PRÉVENIR. LA SURPRISE EST TOTALE ET LA TECHNIQUE IMPARABLE.
SACHEZ JEUNE NÉOPHYTE, QUE VOTRE OUTRECUIDANCE AURAIT PU VOUS COÛTER LA VIE. VOTRE INSOLENCE ET VOTRE GROSSIÈRETÉ RELÈVENT DU CRIME DE LÈSE-MAJESTÉ. NÉANMOINS, L'AUDACE ME PLAÎT ET LA TECHNIQUE ME CONVAINC.
JE M'EN VAIS L'APPLIQUER DE CE PAS. AINSI MADAME DE POMPADOUR ME TOMBERA T-ELLE DANS LES BRAS COMME UN FRUIT MÛR
DITES MOI FLEURY, VOUS NE M'AVIEZ PAS DIT QUE C'ÉTAIT CARNAVAL CE SOIR...
BEN HEU
BATISSE 95/WS

# LA IIIe LEGION AUGUSTA

## L'armée romaine en Afrique

PILIER de l'impérialisme romain, la légion est le système militaire le plus efficace de son temps. *VaeVictis* retrace l'épopée de la IIIe légion *Augusta* en Afrique, avec deux scénarios sur cette prestigieuse unité.

Par Frédéric BEY
Photos Olivier Saint Lot

D'Auguste à Dioclétien, soit pendant la totalité du Haut Empire romain, la défense de l'Afrique romaine est assurée par une armée dont l'unité principale est la IIIe légion Augusta. Cette dernière nous est aujourd'hui particulièrement connue grâce aux recherches et publications de l'historien Yann Le Bohec. La présentation de cette unité permet de bien comprendre l'organisation de la légion romaine, pilier de la *Pax Romana*.

Les origines de la IIIe légion *Augusta* ne sont pas connues avec exactitude, en raison des problèmes de numérotation existants entre les légions des différents protagonistes des guerres civiles romaines (César, Pompée, Octave et Antoine). Octave, devenu seul empereur, sous le nom d'Auguste, après la défaite d'Antoine à Actium, aurait alors donné son nom en remerciement à l'ancienne IIIe légion de Lépide, restée en Afrique et passée à son service. En tout état de cause, le cantonnement de la IIIe légion *Augusta* en Afrique est ensuite attestée et maintes fois confirmé dès le tout début du premier siècle après J.-C. jusqu'à l'avènement de Dioclétien en 284, soit pendant près de trois siècles…

## Commandement et organisation

Lorsqu'il met en place les différentes structures administratives et militaires de son Empire, Auguste fait de la IIIe légion *Augusta* une exception notable. En effet, des 28 légions de son armée permanente, toutes sont naturellement cantonnées dans les provinces impériales, directement sous les ordres de ses légats, sauf une, la légion *Augusta* justement, qui dépend du proconsul de la province d'Afrique, nommé parmi les anciens consuls siégeant au Sénat. Dans cette province, qui couvre à peu près l'actuelle Tunisie, le proconsul, responsable de l'ordre public, de l'administration, de la rentrée de impôts ou encore de la vie religieuse, est donc également investi d'un pouvoir militaire important en tant que chef d'une légion. A chaque changement de proconsul, la IIIe légion *Augusta* est confiée à un nouveau commandant en chef, issu de l'ordre sénatorial.

Entre 37 et 39, l'empereur Caligula met fin à cette « anomalie » en retirant la légion au proconsul pour l'attribuer à un légat d'Auguste pro-préteur. Toujours issu du Sénat, ancien préteur, ce légat est par contre directement sous les ordres de l'Empereur. Son commandement est désormais de deux ou trois ans, voire plus. L'évolution finale vient de la création, sous Septime Sévère (193 à 211), d'une province autonome de Numidie confiée au chef de la légion. Celle-ci est située à l'ouest de la province d'Afrique qui demeure sous l'autorité du proconsul.

**La légion *Augusta* et ses troupes de soutien, organisées en cohortes et réparties en plusieurs lignes : Tacfarinas ne passera pas !**
*(Figurines Chariot peintes par Robert Tison)*

Après le commandant en chef, proconsul ou légat, les cadres principaux de la légion sont les tribuns. Le « numéro deux » est le tribun laticlave, amené parfois à remplacer son supérieur hiérarchique. Viennent ensuite le préfet du camp puis les cinq tribuns angusticlaves, tous très expérimentés.

**A partir du Haut Empire, les Romains commencent à développer leurs troupes de soutien, comme ces auxiliaires précédés d'une tête de colonne d'une légion.**
*(Figurines Chariot peintes par Robert Tison)*

# LA REVOLTE DE TACFARINAS

## Scénario DBM en 15 mm

## L'armée romaine d'Afrique

La légion est constituée de dix cohortes, dont une double, et de troupes de soutien (voir historique complet dans le scénario *Caesar*). Juba II est un général qui répond aux règles habituelles concernant la fiabilité des alliés; ses troupes renforcent l'une ou l'autre des ailes romaines.

**Corps central :**

- 1 général-en-chef (Furius Camillus) R/CV (O)
- 22 légionnaires R/Bd (O)
- 8 bagages immobiles et 8 fortifications temporaires (dont une comportant une porte) pour les protéger.

Soit 23 éléments (démoralisation à **8**)

**Ailes :**

- 1 sous-général R/CV (O)
- 3 *Equites* R/Cv (O)
- 2 auxiliaires R/Ax (S)
- 1 Numide Irr/LH (O)

Soit 7 éléments (démoralisation à **3**)

- 1 sous-général R/Cv (O)
- 4 *Equites* R/Cv (O)
- 2 auxiliaires R/Ax (S)

Soit 7 éléments (démoralisation à **3**)

- 1 général allié (Juba II) Irr/LH (O)
- 3 Numides Irr/LH (O)

Soit 4 éléments (démoralisation à **2**)

Seuil de démoralisation de l'armée : **22,5**

Cette armée représente 8 640 hommes et, en budget, 367 points.

## L'armée rebelle

Pour rendre la témérité des troupes autochtones, une partie de l'infanlerie est constituée d'auxiliaires — Ax (I) — persuadés, pour leur plus grand malheur, de pouvoir résister aux légionnaires

**Corps central :**

- 1 général-en-chef (Tacfarinas) Irr/LH (O)
- 8 Musulames Irr/LH (O)
- 8 fantassins d'élite, équipés « à la romaine » R/Bd (I)
- 12 javeliniers Irr/Ax (I)
- 4 tirailleurs Irr/Ps (S)
- 4 archers et frondeurs Irr/Ps (O)
- 6 bagages mobiles

Soit 43 [33] éléments (démoralisation à **11**)

**Ailes :**

- 1 sous-général (Mazippa) Irr/LH (O)
- 15 Maures Irr/LH (O)
- 4 javeliniers Irr/Ax (I)
- 6 tirailleurs Irr/Ps (S)

Soit 26 [23] éléments (démoralisation à **8**)

- 1 sous-général cinithien Irr/LH (O)
- 13 Cinithiens Irr/LH (O)
- 10 tirailleurs Irr/Ps (S)

Soit 24 [19] éléments (démoralisation à **6,5**)

Seuil de démoralisation de l'armée : **37,5**

Soit un total de 12 360 hommes, quasiment moitié plus que le Romain, et 365 points.

**Terrain et déploiement**

La table de jeu est classique : 1,80 m sur 1,20 m. Comme le champ de bataille réel est inconnu, le terrain est constitué suivant la règle, à partir de collines douces et/ou escarpées — H (G), H (S) —, de zones inégales — RGo — et/ou de routes. Le joueur romain est le défenseur mais n'a pas droit aux embuscades. Les marches de flanc sont autorisées pour les deux adversaires. Le déploiement suit la règle mais les deux corps principaux sont obligatoirement au centre. Les conditions de victoire sont celles de la règle.

**Tactiques**

Les forces en présence sont très dissemblables : l'infanterie lourde face à la cavalerie légère, la puissance romaine contre la virtuosité africaine. Un facteur important est la composition du terrain. Trop chargé, les légionnaires ne pourront s'exprimer; trop clair, ils risquent de se faire envelopper rapidement par la cavalerie rebelle. La panacée est un centre dégagé et des ailes protégées… encore que Tacfarinas possède sur ses ailes les troupes adéquates : la cavalerie légère pour s'infiltrer dans les failles et l'infanterie légère pour occuper le terrain.

Le scénario est bien plus équilibré que la bataille historique ne le laisse supposer. En fait, la partie est une course contre la montre entre le centre, où l'infanterie maure a peu de chance de résister a un choc frontal, et les deux ailes rebelles, véritables pinces prêtes à encercler la légion. Ah les ailes… toujours le « talon d'Achille » du Romain !

Pour avantager Tacfarinas :

- un peu : une colline, douce ou escarpée, dans son secteur central;
- beaucoup : deux collines, douces et/ou escarpées, dans son secteur central.

Pour avantager Furius Camillus :

- un peu : Juba II est obligatoirement fiable et le sous-général cinithien devient un général allié (avec les risques qui en découlent…);
- beaucoup : les embuscades romaines sont autorisées.

**Jean-Philippe IMBACH**

Ces officiers sont épaulés par 59 centurions (cinq pour la première cohorte, six pour les neuf autres). Parmi les centurions, le plus ancien, le primipile, rentre dans l'ordre équestre et accède à l'état-major de la légion. A partir du III^e^ siècle, cette organisation évolue notablement avec le bouleversement des structures de la légion du Bas Empire.

Quant aux légionnaires (environ 5 200), c'est surtout l'évolution de leur origine géographique qui est intéressante. La III^e^ légion *Augusta* est essentiellement composée d'Italiens jusqu'à Tibère (14 à 37 ap. J.-C.) qui introduit les premiers provinciaux dans ses effectifs. Au II^e^ siècle, c'est le recrutement au sein même de la province d'Afrique qui devient progressivement dominant. Petit à petit, les légionnaires sont recrutés directement dans les zones proches des camps, parmi les enfants de légionnaires. Au III^e^ siècle, les Italiens ont complètement disparu et le statut de soldat de la III^e^ légion *Augusta* est quasiment devenu une charge héréditaire. Heureusement, la richesse démographique de l'Afrique pourvoit assez facilement aux besoins de l'armée.

**Les *Equites* sont recrutés soit parmi les citoyens les plus aisés et forment alors souvent la garde rapprochée des généraux, soit parmi les alliés et composent alors les ailes de cavalerie.** *(Figurines Chariot peintes par Robert Tison)*

## Gardienne de l'Afrique

Le rôle principal de la III^e^ légion *Augusta* est avant tout d'assurer la protection de la province d'Afrique, un des principaux cœurs économiques de l'Empire romain. Pour l'aider dans cette mission, un certain nombre de troupes auxiliaires sont adjointes à la légion *Augusta* pour composer ce que l'on appelle l'armée d'Afrique. De plus en plus nombreuses, ces unités d'appuis vont représenter un effectif égal à celui de la légion dès la fin du I^er^ siècle pour redevenir moins nombreuses au III^e^ siècle (on a alors surtout besoin de troupes sur les frontières rhénane et danubienne pour faire face aux invasions).

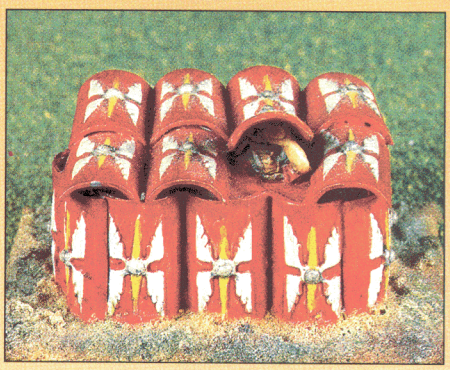
Les unités auxiliaires sont soit des cohortes d'infanterie, soit des ailes de cavalerie, soit des cohortes mixtes toutes équipées et organisées à la romaine. Tardivement viennent s'adjoindre des *numeri*, qui sont elles de véritables unités « étrangères » (archers à cheval palmyréniens par exemple).

Le système de protection de la province d'Afrique et des provinces adjacentes (Numidie puis Maurétanie) mis en place au fil du temps suit le même cheminement que dans les autres zones frontières de l'Empire. Le I^er^ siècle est dominé par une poussée offensive contre les tribus indigènes vivant aux abords de la province et une politique de colonisation active. Le II^e^ siècle voit l'installation progressive de structures défensives permanentes qui forme un *limes* (camps, forts et fortins puis finalement fossés linéaires et mur encerclant les Aurès). Enfin, le III^e^ siècle se caractérise par des efforts de moins en moins soutenus pour maintenir et compléter le *limes* d'une région heureusement relativement épargnée par des menaces externes.

Le lieu de cantonnement de la III^e^ légion donne quant à lui une bonne idée du centre de gravité du système défensif confié à l'armée d'Afrique : la légion est installé à Haïdra (Ammaedara) d'Auguste (– 27 à 14 après J.-C.) à Vespasien (69 à 79), puis à Tébessa jusqu'en 120 et enfin à Lambèse ensuite. Le mouvement s'appuie sur la chaîne des Aurès, et conduit la III^e^ légion d'abord au sud puis toujours plus à l'ouest de la province d'Afrique *stricto* sensu, les cohortes et ailes auxiliaires se répartissant autour entre le camp de la légion et des camps secondaires.

*Ci-contre.*
**Eric Buyck, spécialiste réputé des transformations, a eu l'idée de ces légionnaires « en marche », réalisés à partir de figurines Essex, dont des artilleurs grecs et romains (pour les hommes en tuniques). Le camp est peint par Robert Tison.**

*Ci-dessous.*
**Avec un peu d'imagination, tout est possible ! Cette tortue constituée de boucliers Airfix et d'un morceau de romain Essex n'est-elle pas charmante ?**
*(Transformation et peinture par Eric Buyck)*



## Les faits d'armes

Il est difficile de résumer en quelques paragraphes la totalité de l'histoire militaire de l'Afrique romaine sous le Haut Empire, avec laquelle se confond celle de la légion *Augusta*, mais il importe de mettre en valeur la diversité des missions confiées à cette légion et sa flexibilité.

Le premier conflit de grande ampleur est celui de la guerre dite de Tacfarinas. Entre 17 et 24 après J.-C., l'armée romaine d'Afrique affronte plusieurs tribus indigènes frontalières révoltées, conduites par Tacfarinas. Après un premier succès en bataille rangée contre les Musulames de Tacfarinas et leurs alliés maures, (voir notre scénario pour *Caesar* et *DBM* en encadré), les Romains doivent rapidement s'adapter aux méthodes de guérilla de leurs opposants. Pas moins de huit années de durs combats sont nécessaires pour venir à bout de Tacfarinas. Quatre proconsuls se succèdent à la tête de la province et de la légion pendant cette période et conduisent des opérations aux fortunes diverses. L'un des proconsuls perd ainsi une cohorte isolée assiégée dans un camp (il décime même les survivants qui ont eu le malheur de perdre pied face à l'ennemi !). C'est finalement le renfort de la IX[e] légion *Hispana* entre 20 et 23 qui permet de faire la décision. A la suite de cette campagne, la légion *Augusta* peut alors entreprendre la mise en lot de zones nouvelles dans le sud-Tunisien désormais pacifié, prélude obligé à la colonisation et romanisation de la région.

En 68, la légion *Augusta* est mêlée à la guerre civile qui déchire l'Empire après l'assassinat de Néron. Claudius Macer, proconsul d'Afrique, veut jouer sa propre carte. Il lève en renfort de la légion *Augusta* une seconde légion, la I[re] *Macriana*. Fort du poids économique de l'Afrique, il tente de priver Rome d'approvisionnements en blé et menace la Sicile. Assassiné à son tour à l'automne 68 sans avoir pu vraiment faire grand chose, Macer parvient néanmoins à ternir l'image de la III[e] légion qui, avec lui, est entrée en rébellion. Malgré tout, une fois empereur, le vainqueur de la guerre civile, Vespasien, ne dissout que la I[re] *Macriana*, estimant que la III[e] légion n'a que mollement suivi Macer.

De 69 à 235, la III[e] légion *Augusta* et ses auxiliaires permettent à Rome de consolider son implantation en Afrique du Nord. Nouvelles conquêtes (Aurès, frontière maurétanienne, Tripolitaine) et fortifications en pierre assurent à l'Afrique romaine paix durable et prospérité. La romanisation progresse sans cesse et la colonisation est très dense.

## Organisation des unités de la III[e] Augusta

| | Nombre d'escadrons ou Turmæ (32 hommes) | Nombre total de cavaliers | Nombre de centuries (80 hommes) | Nombre total de fantassins | Effectif total |
|---|---|---|---|---|---|
| I[re] Cohorte | — | — | 5 doubles | 800 | 800 |
| II[e] à X[e] Cohorte | — | — | 6 | 480 | 480 |
| Cavalerie légionnaire | — | 120 | — | — | 120 |
| Cohorte d'infanterie auxiliaire | — | — | 6 | 480 | 480 |
| Cohorte mixte auxiliaire | 4 | 128 | 6 | 480 | 608 |
| Cohorte milliaire d'infanterie auxiliaire | — | — | 10 | 800 | 800 |
| Cohorte milliaire mixte auxiliaire | 8 | 256 | 10 | 800 | 1 056 |
| Aile de cavalerie | 16 | 512 | — | — | 512 |
| Aile miliaire de cavalerie | 24 | 768 | — | — | 768 |

## Au cœur des guerres civiles

La III[e] légion intervient en dehors de l'Afrique pour la première fois entre 170 et 174, sous le règne de l'empereur Marc Aurèle. Une *uexillatio* est ainsi envoyée combattre les Marcomans sur la frontière du Danube. Elle semble être là bas durement employée et recueille des décorations. En 193, la légion *Augusta* participe à une nouvelle guerre civile et prend le partie du futur empereur, Septime Sévère, contre son opposant Pescennius Niger. Elle est récompensée de sa loyauté par l'octroi des épithètes *pia uindex* (fidèle et vengeresse). C'est à cette époque que l'Afrique romaine atteint son apogée et que la légion *Augusta* commence son déclin. Les réformes de Sévère donnent la part belle aux unités auxiliaires et la légion, quant à elle, éclate en multiples détachements voués surtout à des missions de police. Elle gagne cependant avec la création de la province de Numidie un espace propre dont l'administration est confiée à son légat.

En 237, une révolte de notables locaux proclame le proconsul Gordien empereur contre l'empereur en place, Maximin. La III[e] légion reste fidèle à ce dernier et écrase en janvier 238 les révoltés près de Carthage. Malheu-


**Bibliographie**

**Sur la III[e] légion et sur l'Afrique romaine :**
- *La troisième légion* Augusta, Yann Le Bohec, Editions du CNRS, 1989.
- *Les unités auxiliaires de l'armée romaine en Afrique proconsulaire et Numidie sous le Haut Empire*, Yann Le Bohec, Editions du CNRS, 1989.
- *La Numidie*, André Berthier, Pread, 1981.
- *Atlas of the greek and roman world in antiquity*, Nicolas G. L. Hammond, Noyes Press, 1981.

**Sur l'armée romaine :**
- *Histoire de l'armée romaine*, Peter Conolly, Hachette, 1986.
- *L'armée romaine*, Yann Le Bohec, Picard, 1989.
- *Les armes des Romains*, Michel Feugère, Editions Errance, 1993.
- *Warfare in the ancient world*, général Sir John Hackett, Sidgwick et Jackson, 1989, chapitre de Brian Bobson, The Empire.
- *La grande stratégie de l'Empire romain*, Edward Luttwak, Economica, 1987

# LA REVOLTE DE TACFARINAS

## Scénario pour *Cæsar* (GMT)

En 17 après J.-C., sous le règne de l'Empereur Tibère, une révolte éclate dans une des plus riches provinces du monde romain : l'Afrique proconsulaire (Tunisie actuelle).

Tacfarinas, un Numide ayant servi dans les unités auxiliaires romaines, prend la tête d'une troupe irrégulière pour razzier et brigander. Rassemblant par la suite une coalition de tribus à la recherche de leur liberté perdue, il menace plus sérieusement l'autorité romaine en Afrique.

Ses forces regroupent des Musulames (situés entre les Aurès et le Sahara), des Maures (situés au nord-ouest des précédents) commandés par Mazippa et des Cinithiens (situés plus à l'Est, près de la petite Syrte). Mis à part une élite équipée à la romaine, il ne peut compter que sur de troupes légères, principalement montées.

Pour lui faire face, le proconsul Furius Camillus rassemble l'armée d'Afrique, c'est-à-dire la III^e^ légion *Augusta* cantonnée à Haïdra, près du territoire des Musulames, et ses troupes auxiliaires : XV^e^ Cohorte, aile des Pannoniens et probablement VII^e^ Cohorte de Lusitans (mixte) et aile *siliana*. Quelques alliés maures, sous leur roi Juba II, renforcent également la légion.

Peu nombreux (moins de 10 000 hommes), les Romains font tout pour donner confiance aux Numides et les pousser à livrer une bataille rangée. Lorsque que les deux armées se rencontrent, dans le sud-ouest tunisien actuel, Camillus place sa légion au centre et les cohortes auxiliaires, les ailes et les alliés sur les flancs. Tacfarinas, emporté par l'espoir d'une victoire décisive, ne refuse pas le combat. Ce qui doit arriver arrive alors : les Numides sont mis en complète déroute par la solide armée professionnelle des Romains et Camillus y gagne les ornements triomphaux.

Il faudra sept années supplémentaires aux Romains pour éradiquer complètement la révolte d'un Tacfarinas par la suite plus prudent, avec notamment l'intervention d'une deuxième légion, la IX^e^ *Hispana*, entre 20 et 23.

**Carte :**

Utiliser la carte Pharsalus nord. Le camp de Pompée est ignoré pour le présent scénario. Il existe peu d'informations sur le champ de bataille mais la carte correspond au type de terrain que l'on peut trouver dans la province d'Afrique.

DÉPLOIEMENT DE L'ARMÉE D'AFRIQUE

Toutes les unités sont orientées face au **sud-ouest**.

Furius Camillus (OC, SC), Aquilae III^e^ : 1926
Tribun III^e^ légion : 2025
Préfet XV^e^ cohorte : 2031
Préfet VII^e^ cohorte de Lusitans : 1919
Préfet aile des Pannoniens : 2017
Préfet Aile Siliana : 2014
Juba II : 2033

**Pions chefs :** les chefs des deux camps de ce scénario sont disponibles sur la planche de pions incluse dans ce numéro de *VaeVictis*.

III^e^ légion (cinq fois 2 cohortes) : 2021, 2023, 2025, 2027, 2029
XV^e^ cohorte [a] : 2031
VII^e^ cohorte, infanterie [b] : 2019
VII^e^ cohorte, cavalerie [c] : 1919
Aile des Pannoniens [d] : 2016, 2017
Aile Siliana [e] : 2013, 2014
Cavalerie maure [f] : 2033, 2034, 2035, 2036, 2037

[a] : utiliser le pion 5^e^ cohorte de la XV^e^ légion
[b] : utiliser le pion 7^e^ cohorte de la VII^e^ légion
[c] : utiliser le pion RC Roman 1 (marron)
[d] : utiliser les pions BC German 3 et 4 (marrons)
[e] : utiliser les pions BC German 5 et 6 (marrons)
[f] : utiliser les pions LC Moor 1 à 5 (marrons)

DEPLOIEMENT DES REVOLTES NUMIDES

Toutes les unités face au **nord-est**.

Tacfarinas (OC) : 3329
Mazippa : 3214
Chef musulame : 3422
Chef cinithien : 3239

**Musulames**

Skirmishers [a] : 3023 à 3028
Infanterie - Numidia LI 1 à 8 (bleus) : 3222 à 3229
Infanterie d'élite [b] : 3324 à 3327
Cavalerie - Numidia LC 1 à 11 (bleus) : 3329 à 3331, 3430 et 3431, 3319 à 3321, 3420 à 3422

**Cinithiens**

Infanterie - Numidia LI 9 à 16 (bleus) : 3233 à 3236 et 3333 à 3336
Cavalerie - Numidia LC 12 à 17 (bleus) : 3136 à 3138 et 3237 à 3239

**Maures**

Infanterie - Numidia LI 17 à 23 (bleus) : 3215 à 3218 et 3315 à 3317
Cavalerie - Numidia LC 18 à 25 (bleus) : 3111 à 3114 et 3211 à 3214

[a] : utiliser les pions Numidia SK archers 1 à 3 et les Numidia SK slingers 1 à 3 (bleus)
[b] : utiliser les cohortes 2, 3, 4 et 5 de Cilicia Légio (Clcia).

Les sources historiques et notamment Tacite (*Annales*, livre II.52) sont assez claires sur le déploiement romain, par contre pour l'armée de Tacfarinas, le flou est complet. En conséquence, le placement initial numide proposé ci-dessus est une hypothèse qui s'efforce d'être logique. Les joueurs peuvent décider de toute façon d'avoir recours à un placement libre, le Romain sur la ligne 2 000 (face ouest) et le Numide entre les ligne 3 000 à 3 500 (face est). Dans ce cas, le Romain se place en premier.

**Règles spéciales**

**1. Commandement :** les différents chefs romains ne peuvent commander que les unités de leur formation. Par exemple, le préfet de la VII^e^ cohorte de Lusitans ne peut donner d'ordres qu'à la cohorte d'infanterie et l'unité de cavalerie romaine cohorte mixte. Ainsi, certains chefs romains possèdent une initiative (nombre d'ordres par activation) supérieure au nombre d'unités qu'ils commandent et ne peuvent utiliser ce « surplus ». Les préfets de cohortes sont traités comme des tribuns de légions des règles standards.

Les chefs de l'armée numide, à l'exception de Tacfarinas, ne peuvent commander que les unités de leur tribu. Seul Tacfarinas peut commander l'infanterie d'élite.

**2. Empilement :** les quatres unités d'infanterie d'élite musulame ne peuvent pas s'empiler bien qu'elles soient représentées par des pions CO.

**3. Excès de confiance de Tacfarinas :** pour refléter la croyance exagérée des Numides dans leur victoire, leurs unités, sauf celle de classe SK (*Skirmishers*), ne peuvent effectuer de retraite en ordre (*Ordely withdrawal*) que lorsqu'elles ont déjà subi deux points de cohésion.

**4. Lignes possibles :**

**Romains :**

Cohortes romaines : tribun, OC
Cavalerie romaine : préfet d'aile, OC
Cavalerie maure : Juba II, OC

**Numides :**

*Skirmishers* : OC (voir *Auxiliaries Phase*)
Infanterie légère : chef de la tribu, OC
Infanterie d'élite (cohortes) : OC
Cavalerie : chef de la tribu, OC

Une ligne donnée ne peut être composée d'unités de tribus différentes

**5. Direction de retraite**

Les Romains retraitent vers le bord nord-ouest de la carte. Les Numides retraitent vers le bord sud-est de la carte.

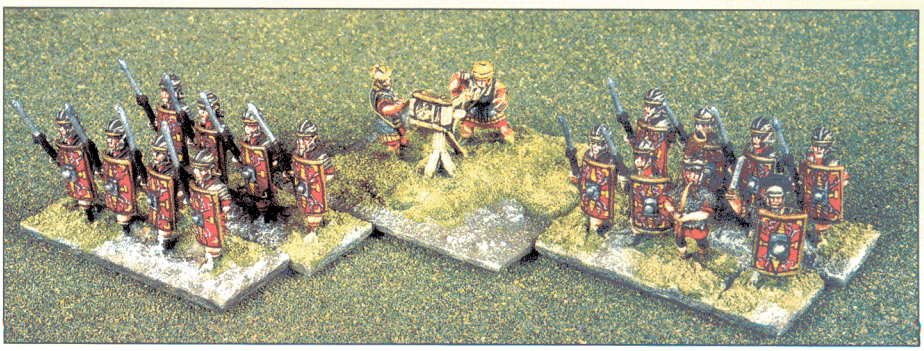
**Conditions de victoire**

L'armée de Tacfarinas déroute quand 60 points de déroute ont été éliminés. L'armée d'Afrique déroute quand 45 points de déroute ont été éliminés.

reusement pour elle, Maximin est finalement assassiné en juillet de la même année et le Sénat, avec l'empereur Gordien III (petit-fils de Gordien), décide de sa dissolution.

La légion *Augusta* est reconstituée en 253 à partir d'un noyau de vétérans africains d'autres légions renvoyés dans leur patrie. Désormais et jusqu'à Dioclétien, la légion va poursuivre son œuvre de défense de l'Afrique romaine tout en voyant son organisation évoluer avec les réformes militaires de Gallien, qui vont bientôt faire émerger l'armée nouvelle du Bas Empire dans laquelle la III^e^ légion va se fondre.

L'influence de la III^e^ légion *Augusta* sur l'Afrique dépasse le seul domaine militaire. Il existe ainsi peu d'exemples historiques d'une présence aussi longue et d'un impact aussi grand d'une unité militaire sur une zone géographique. L'Afrique romaine doit à cette unité sa sécurité, bien sûr, mais aussi ses routes. Fer de lance de la romanisation de la province, en diffusant la langue latine, les légionnaires sont aussi des consommateurs et des producteurs, au cœur de la vie économique locale. Sous l'empire romain, une légion est à la fois une unité d'élite et un agent économique et politique participant au quotidien à la vie de sa province. Tout en faisant son devoir militaire, la III^e^ légion *Augusta* a joué un rôle essentiel dans l'œuvre colonisatrice de l'empire romain en Afrique du nord. ❐



**Deux cohortes de légionnaires encadrent et protègent une baliste prête à faire feu. Pour sa protection personnelle, le légionnaire du Haut-Empire est équipé de la *Lorica Segmentata*, au prix de revient moins élevé que la cotte de mailles.**
*(Figurines Chariot peintes par Robert Tison)*

NOUVEAU

# Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Par Théophile MONNIER

APRES une rentrée tout à fait folle, on en revient à un rythme normal de parution, avec, entre autres, plusieurs produits sur l'Empire.

## GAMES USA

### Friedland

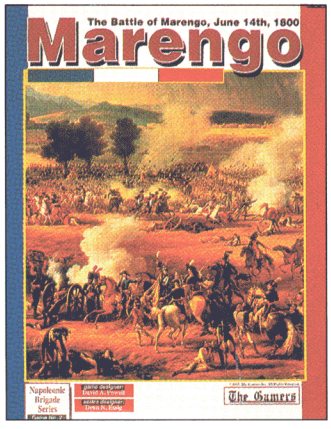
En matière de jeu d'histoire, rare sont les vraies bonnes surprises, le niveau des éditeurs étant connu et assez constant. Avec ***Friedland***, simulation de la terrible bataille entre Français et Russes le 14 juin 1807, voici un produit tout à fait inattendu, convivial, professionnel et séduisant. Games USA a déjà fait paraître *Borodino*, un jeu peu disponible en France; *Friedland* est ainsi le second volume d'une série intitulée *Eagles of the Empire*. Il s'agit indéniablement d'un jeu de la nouvelle génération, avec une présentation soignée. La carte est un modèle du genre, avec un graphisme du terrain tout à fait correct, et elle donne irrésistiblement envie de jouer. On y trouve les ordres de bataille, tout en couleurs, ainsi que les tables de combat. Le jeu utilise des zones plutôt que des hexagones, ce qui ajoute également à la convivialité. Les pions ne sont pas en reste et, même s'ils n'utilisent pas de silhouettes, ils sont colorés et attirants. Les marqueurs, tout à fait dans le style de ceux de *VaeVictis*, méritent une mention spéciale.

Bref, l'aspect graphique est particulièrement soigné mais qu'en est-il du système ? Là aussi, les auteurs ont opté pour des règles relativement simples mais avec suffisamment de « chrome » (comme disent les Américains) pour obtenir à la fois réalisme et plaisir de jeu. Les joueurs alternent l'activation de leur différentes forces — généralement des divisions constituées de cinq pions — avec une table aléatoire d'activation qui favorise le Français. Des règles de commandement et de combat classiques se greffent à cela. L'empilement est tout à fait intéressant puisque la taille et la forme des zones sur la carte conditionnent la possibilité d'y faire évoluer les unités, représentées généralement par des pions de double longueur. Les règles standards font une quinzaine de pages, auxquelles s'ajoutent le livret de règles propre à Friedland.

On l'a compris, ce jeu nous a séduit. Le format est d'ailleurs, à notre avis, presque parfait, c'est-à-dire environ 400 pions pour une carte de taille A3. Bref, voici un jeu sur l'Empire différent et innovant, à essayer absolument et qui est susceptible d'attirer même les plus réfractaires aux campagnes de Napoléon.

***Friedland :*** jeu en anglais de complexité moyenne, comprenant 380 pions et une carte. Jeu en solitaire possible.

## THE GAMERS

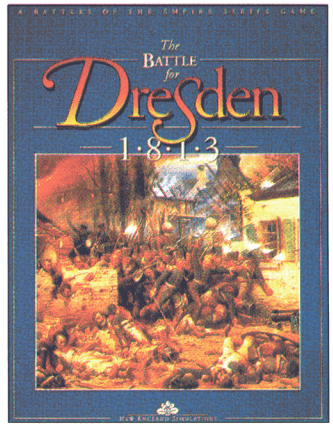



### Marengo

Après *Austerlitz*, voici le second jeu de la série *Napoleonic Brigade* de The Gamers. ***Marengo*** simule une autre des brillantes victoires de Napoléon, alors qu'il n'est encore que Premier consul. Nous avons déjà présenté cette série dans un article paru dans *VaeVictis* n° 1. Rappelons juste que ce jeu utilise un système d'ordres extrêmement réaliste mais qui impose une charge d'écriture aux joueurs, sans compter la prise en compte des pertes sur la feuille de marque. The Gamers ne cesse actuellement d'améliorer ses produits et, par rapport à *Austerlitz*, *Marengo* bénéficie de plus beaux pions et d'une règle mieux présentée, avec de nombreux exemples.

***Marengo :*** jeu assez complexe, comprenant une carte et 280 pions. Jeu en solitaire possible.

## NEW ENGLAND




### Dresden 1813

L'Empire a décidément la côte et New England Simulations, un nouvel éditeur américain, propose ici son second jeu, sur la bataille de Dresde, le 26 août 1813. Tout comme Games USA, éditeur de *Friedland*, New England Simulations se hisse immédiatement au niveau des meilleurs, avec un produit très soigné. La carte est très agréable, les règles claires et bien présentées et seuls les pions sont d'un graphisme sans originalité. Le jeu est à l'échelle de la brigade, avec une règle de base en dix pages, qui utilise un système de mouvement-combat simple et classique, et des règles avancées, qui introduisent essentiellement des problèmes de commandement, désorganisation de corps, etc. L'ensemble n'est certes pas très original mais il a le mérite d'être facile d'accès sans être simpliste. *Dresden 1813* comprend quatre scénarios et un excellent historique de la bataille.

***Dresden 1813 :*** jeu en anglais comprenant une carte et 400 pions. Jouable en solitaire

## AZURE WISH

### La Révolution française

Suite logique à *Europa Universalis* et *Grand Siècle*, Azure Wish propose maintenant ***La Révolution française***, sur la période 1791-1795, réédition du jeu *La Patrie en danger*, un produit très original édité par un club il y a quelques années. Les différents groupes politiques à l'Assemblée, les « tendances », se disputent le pouvoir. Il s'agit bien plus d'un jeu de diplomatie et de gestion politique que d'un jeu d'histoire classique, même si la guerre, avec l'intervention des puissances étrangères, joue un rôle important. L'historicité est bien sûr irréprochable. Chaque joueur, du royaliste au montagnard, a ses propres conditions de victoire et le vainqueur dépend également du système politique instauré à la fin de la partie. Azure Wish excelle dans ce type de jeu politico-militaire; la diversité des options politiques et le mélange de moyens militaires et diplomatiques dont peuvent faire usage les joueurs offrent des parties très mouvementées. Mais le principe même de ce jeu ne le rend pas éminent accessible : il nécessite la présence de six joueurs pour être pratiqué normalement et, avec une quarantaine de pages de règles, ce n'est pas une mince affaire que de maîtriser le système. Il faut néanmoins le conseiller aux courageux; beau produit français, original, il mérite d'être joué en club.

***La Révolution française :*** jeu en français assez complexe comprenant une carte et 480 pions. Au moins quatre joueurs.

## CLASH OF ARMS

### La bataille de Corunna

Voici le 9e module de la célèbre série *Les batailles dans l'Age*, produit phare de Clash of Arms. ***La bataille de Corunna*** simule l'évacuation désespérée du corps expéditionnaire anglais mené par John Moore, talonné par le général Soult et le IIe corps de l'armée française d'Espagne, le 16 janvier 1809. Nous avons déjà présenté ce classique de l'Empire, référence sur la période (voir *VV* n° 1). Attention à ne pas confondre la série *Les Batailles dans l'Age* avec celle de Kevin Zucker, *The Campaigns of Napoleon*, à l'échelle opérationnelle. On retrouve dans *La Bataille de Corunna* (la Corogne en bon français) tous les ingrédients tactiques habituels : formation, charge, contre-charge, etc. Les habitués de la série ne seront pas déçus par ce nouveau module, une bataille originale, avec soutien naval et évacuation sous le feu... Comme toujours, la boîte comprend la règle de base et les règles spécifiques et ne nécessite pas les modules précédents.

***La Bataille de Corunna :*** jeu en anglais de complexité moyenne, comprenant deux cartes et 420 pions. Jeu en solitaire possible.

# WORLD IN FLAMES

## Ships in Flame

Après *Planes in Flames* et avant *Mech in Flames*, Australian Design Group vient de faire paraître ***Ships in Flames***, pour le plus grand bonheur des adeptes de *World in Flames*. Cette extension comprend pas moins de 1 000 pions et un livret de règles pour insérer ces unités dans le système. Sans atteindre la splendeur des pions de *Planes in Flames*, le graphisme des navires se montrent attrayants (il est tout de même plus difficile de caser un cuirassé qu'un avion sur un pion). Silhouettes et camouflages s'avèrent conformes aux unités réelles.

Chaque pion représente maintenant un navire nommé, accompagné de son escorte, mais on trouve également des pions génériques pour les sous-marins, les unités amphibies ainsi que les unités de transport et les convois. Surtout, on note l'apparition des unités aériennes opérant à partir des porte-avions. Des vénérables Osprey britannique et A5M1 japonais des débuts jusqu'au redoutable Corsair F4 U américain de la fin de la guerre, toute la panoplie des unités aéronavales est au rendez-vous. Les joueurs disposant d'une assez grande liberté quant à leur programme d'équipement naval, les unités hypothétiques sont également incluses. Bien entendu, les modifications de règles prennent en compte ces nouvelles échelles de représentation.

Autre nouveauté majeure, l'introduction de pions Task force permettant aux joueurs de dissimuler la composition de leurs forces navales, voire de créer des leurres. Le reste des modifications couvrent en détail tous les aspects du combat aéronaval. Toutes ces modifications ne contribuent pas à simplifier un système qui ne cesse de s'alourdir et, avec l'ensemble des extensions, il faut désormais naviguer sur pas moins de six livrets de règles, totalisant plusieurs centaines de pages. D'un livret à l'autre, les règles annulent, modifient ou encore complètent celles proposées ailleurs... Mais les joueurs qui naviguent dans ce labyrinthe peuvent se réjouir de la sortie de *Ships in Flames*, qui ajoute une nouvelle dimension à leur lutte pour l'hégémonie mondiale.

# JEUX SUR CARTE

## The Last Crusade

Après *Echelons*, jeu de carte plutôt décevant, voici un nouveau prétendant sur le marché attractif des cartes. Dès le premier abord, ***The Last Crusade*** frappe beaucoup plus fort, avec un graphisme impressionnant. Chaque carte comporte une très belle photo d'archive, souvent inédite et bien mise en valeur, et l'ensemble donne irrésistiblement envie de jouer. De plus, et c'est assez rare pour le remarquer, nous n'avons pas contasté d'erreur sur les véhicules, même sur les diverses versions de Sherman ! Pour l'instant, le jeu ne met en scène que des forces américaines opposées aux Allemands, sur le front de l'Ouest après le débarquement. L'échelle de jeu est tactique mais sans que cela soit parfaitement défini. Le système, sans être révolutionnaire, comporte néanmoins de bonnes innovations. Comme dans *Dixie*, les unités évoluent sur une champ de bataille partagé en neuf zones. Les combats sont résolus en jetant un certain nombre de dés, selon la force de l'unité et le type de cible, et chaque coup au but occasionne un point de dégât, indiqué par un marqueur. Seul petit défaut, la détermination des cibles lors d'un combat n'est pas très claire.

La réelle innovation vient du système de ravitaillement. Les joueurs disposent au départ d'un certain nombre de points de ravitaillement et, chaque tour, ils en reçoivent un petit nombre supplémentaire, déterminé aléatoirement. Ces points servent ensuite à acheter des unités issues de la main du joueur (les renforts), à effectuer des actions et à diminuer les pertes. Bref, la gestion de ces points est essentielle (il est préférable de se munir d'un grand nombre de petits marqueurs). Tactiquement, le joueur allemand dispose d'un plus grand nombre de points au départ mais le joueur américain reçoit plus de ravitaillement chaque tour... Les unités elles-mêmes sont peu différenciées, l'infanterie de base ayant par exemple les mêmes caractéristiques. Néanmoins, de nombreuses unités disposent de capacités spéciales très diverses et les cartes d'événement font preuve d'une excellente connaissance des combats tactiques. De même, les règles intègrent assez simplement de nombreux paramètres tout à fait réalistes, comme le combat interarmes, ce qui est tout à fait exceptionnel pour un jeu de cartes. Enfin, l'aviation est très bien représentée, avec de vrais possibilités de missions tactiques ou stratégiques.

*The Last Crusade* est un jeu très attrayant, réaliste, varié et comportant des cartes splendides. Voilà un produit qui fera date et il est incontournable pour tous les joueurs d'histoire intéressés par la période. Vivement la parution des extensions prévues, surtout celle sur la guerre d'Espagne ! ❐

## Days of Decision II

La parution récente de ***Ships in Flames***, dernière extension pour *World in Flames*, nous offre l'occasion de revenir sur la seconde édition de ***Days of Decision***, sortie à la fin de l'année dernière. Rappelons que *Days of Decision* permet de simuler les années qui précèdent la Seconde guerre mondiale, à partir de 1936. Par rapport à la première version, cette nouvelle édition comprend de nombreuses modifications essentielles.

La surface de jeu couvre maintenant l'intégralité de la planète et on voit apparaître les continents américain, africain, asiatique et océanien, avec l'indication des richesses nationales (industries et ressources naturelles), les valeurs (en 1936) des différentes forces armées et tous les objectifs stratégiques majeurs (capitales, villes ou ports importants). Evidemment, les probabilités de voir, par exemple, le conflit se propager jusqu'en Amérique du Sud demeurent très faibles mais les auteurs ont voulu offrir encore plus d'options et d'ouvertures possibles aux joueurs, y compris les plus improbables. Chaque nation mineure se voit dotée d'un niveau de stabilité et d'une capacité de résistance aux actions diplomatiques ou aux coups d'état. Les joueurs peuvent désormais exercer leurs talents de diplomates, de putschistes ou de conquérants sur l'ensemble des nations du monde. Parmi les pions joints, on trouve d'ailleurs des unités destinées à représenter, entre autres, les forces armées des nations sud-américaines, au cas où...

Autre modification majeure, la « piste politique » qui équipait la première version est désormais remplacée par un tableau hexagonal qui permet de gérer les relations diplomatiques entre, non plus deux, mais trois blocs. En effet, le bloc communiste est désormais dissocié de celui des démocraties occidentales. Les marqueurs représentant la plupart des états dits mineurs vont évoluer sur ce tableau en fonction d'une très vaste panoplie d'actions diplomatiques, politiques et militaires, se rapprochant ou s'éloignant de l'une ou l'autre des trois sphères d'influence présentes. Tout comme dans la première édition, plus une nation mineure se rapproche d'une sphère d'influence, plus cette dernière peut en tirer certains avantages (points économiques supplémentaires, droit de passage pour les forces armées, appui militaire en cas de conflit, etc.).

Cette rivalité entre trois blocs transforme radicalement les relations entre les joueurs. En effet, les intérêts du bloc des démocraties occidentales ne coïncident plus forcément avec ceux du bloc communiste. Si leur accord demeure toutefois conseillé pour faire face à l'Axe, en revanche, cette alliance peut être retardée et il risque de se créer des tensions encore inimaginables avec l'ancien système. Si, comme dans la réalité historique, le bloc communiste s'avère très homogène (et pour cause, l'Union soviétique s'y taille la part du lion), il n'en est déjà plus de même pour les deux autres camps (à condition toutefois qu'il y ait un joueur pour chaque puissance majeure). Les esprits les plus retors peuvent en outre imaginer des alliances tout à fait contre nature, comme celle des communistes alliés à l'Axe pour se partager le monde... ou encore les démocraties donnant carte blanche à l'Axe pour éliminer le communiste ! Après tout, lorsque Allemands et Soviétiques signent un pacte de non-agression en 1939, les démocraties occidentales étaient en droit de craindre le pire...

Il devient même possible à n'importe quelle puissance majeure (y compris donc, par exemple, la France ou la Grande-Bretagne) de se trouver en guerre contre les USA... tout au moins « sur le papier », car, bien entendu, pour les alliés « naturels » des Etats-Unis, cela demeure extrêmement théorique : de multiples modificateurs permettent de brider les possibilités de scénarios fantaisistes ou franchement suicidaires. Ces modifications peuvent en tout cas déboucher sur des parties assez inédites, cette seconde édition proposant également un choix bien plus large d'options politiques.

Enfin, les activités politiques et diplomatiques ne s'arrêtent plus lorsque éclate la guerre, comme c'était le cas avec la première édition, et peuvent donc se poursuivre jusqu'à la fin de la partie. D'autre part, et ce n'est certainement pas le point le moins important, il est désormais possible de simuler l'intégralité de l'avant-guerre mais également l'ensemble du conflit avec le seul *Days of Decision II*. Effectivement, un ensemble de règles permettant de régler les combats (navals et terrestres) est inclu dans ce jeu. Certes, ces mécanismes s'avèrent nettement plus abstraits et simplifiés que ceux offerts dans *World in Flames* mais ils n'en demeurent pas moins plus convaincants que ceux proposés dans la première édition. Pratiqué de manière autonome, *Days of Decision II* permet ainsi de jouer la Seconde Guerre mondiale de manière surtout diplomatique, sans mettre de côté l'aspect militaire. Combiné avec *World in Flames*, il enrichit encore plus la simulation, transformant la partie en une sorte de super-simulation où diplomatie et politique jouent un rôle au moins aussi important que les opérations militaires...

**Stéphane MARTIN**

# STRATEGIE INFORMATIQUE

DEPUIS quelques semaines, nos contacts aux Etats-Unis semblaient avoir perdu la tête : *Steel Panthers*, le nouveau simulateur tactique de SSI, était, disaient-ils, la huitième merveille du monde. Le voici enfin en France et le résultat est… stupéfiant !

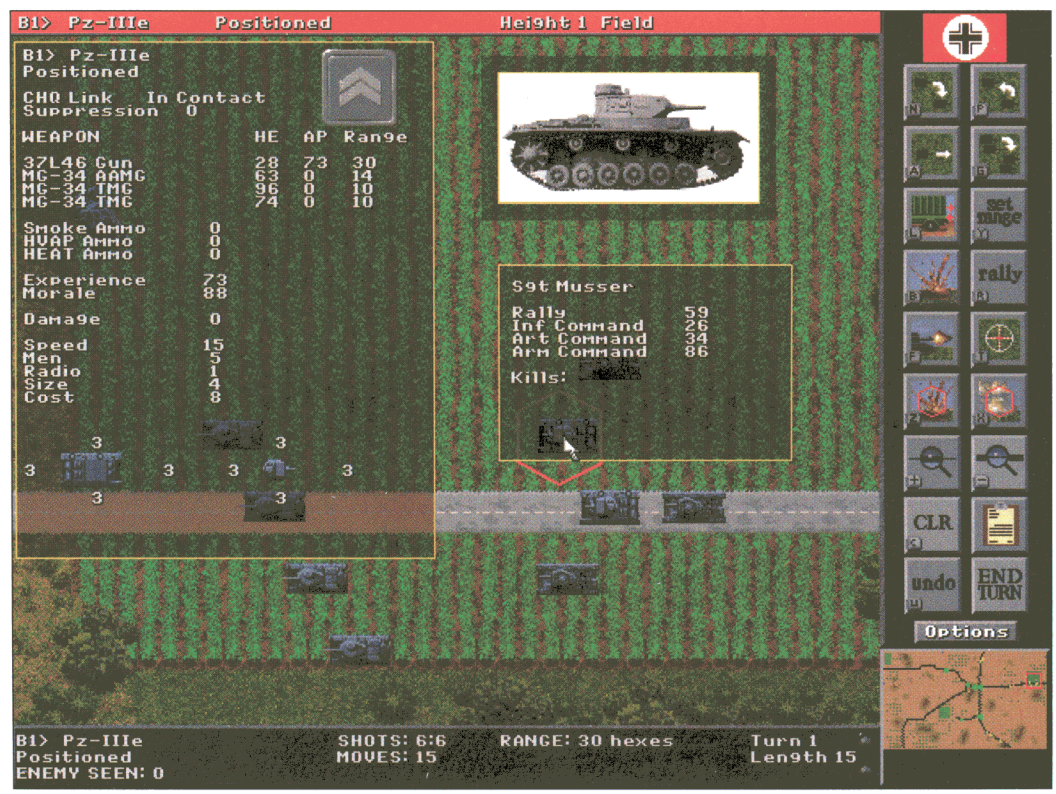
Par Stéphane MARTIN
Avec Omar Jeddaoui et Théophile Monnier

## STEEL PANTHERS

Autant annoncer tout de suite la couleur, ***Steel Panthers*** est l'événement de l'année en matière de jeu d'histoire informatique et probablement le meilleur jeu paru dans ce domaine. Simulateur de combat tactique pendant la Seconde guerre mondiale, c'est en fait une adaptation presque parfaite d'*Advanced Squad Leader* mais avec, en plus, des avantages propres à l'informatique et des qualités tels qu'il est susceptible d'enthousiasmer tous les joueurs d'histoire, et même largement au-delà.

*Steel Panthers* permet de simuler n'importe quel engagement tactique de 1939 à 1945, sur tous les théâtres d'opérations : Europe, Afrique du Nord et Pacifique. Chaque unité sur l'écran représente un seul véhicule, une pièce d'artillerie ou un groupe de combat… et le joueur assume le commandement d'un bataillon accompagné des soutiens classiques : artillerie, aviation d'appui au sol, génie (y compris, lorsque c'est nécessaire, des barges de débarquement ou des embarcations pour traverser les cours d'eau, etc.). Comme dans *ASL*, tous les véhicules, pièces d'artillerie et types d'infanterie sont représentés. On a même droit aux unités des armées de nations « mineures » telles que, par exemple,

**Une colonne de blindés allemands comprenant des PzKpfw IV et 38(t) s'apprête à donner une leçon de Blitzkrieg aux unités françaises retranchées derrière la Meuse. En zoom maximum, comme ici, le graphisme impeccable de *Steel Panthers* apparaît clairement : véhicules, décors mais aussi incendie, épaves et destructions diverses… on s'y croirait !**




**Détails techniques d'un char Panzer IV. Dotation exacte en munitions, blindage de caisse et de tourelle, cadence de tir, capacité de l'équipage… Toutes ces données, souvent lourdes à gérer en jeu sur carte, sont traitées avec rapidité par l'informatique. Par contre, leur prise en compte et celle des valeurs de commandement (infanterie, blindé, artillerie et ralliement) par le système restent encore un mystère. Mais l'équipe de *VaeVictis* est déjà en contact avec SSI pour mieux comprendre le fonctionnement du jeu.**

celles de la Belgique, de la Roumanie ou encore de la Pologne… Même les caractéristiques de l'aviation d'appui au sol sont parfaitement rendues et l'intervention d'un appareil adverse donne des sueurs froides au joueur.

## Un produit irréprochable

Réalisé par Gary Grigsby, *Steel Panthers* bénéficie de tout le savoir-faire de SSI en matière de convivialité et de présentation. Il exige certes une configuration machine assez musclée mais finalement encore raisonnable par rapport aux normes actuelles [1]. L'installation du programme et le démarrage s'effectue sans accroc.

SSI a parfaitement compris qu'un jeu d'histoire peut être le plus précis du monde mais qu'il exige néanmoins une interface très conviviale, instinctive et simple à utiliser. L'expérience acquise avec des produits comme *Tanks* ou *Panzer General* est bien réutilisée, avec encore des améliorations. Le mode d'emploi joint n'est pas très épais mais demeure largement suffisant pour la compréhension du jeu et des tactiques très réalistes s'élaborent rapidement à la première partie. La seule absence notable concerne les modes de calculs (résolution des combats, tests de moral, etc.). Alors que le jeu inclut de très nombreux paramètres, comme le commandement, avec quatre modificateurs (infanterie, blindés, direction des tirs d'artillerie et ralliement), les calculs de probabilités de tirs, de ralliement ou même la détermination des lignes de vue ne sont absolument pas expliqués. Les joueurs sont donc souvent forcés de s'en tenir à de vagues suppositions (est-ce que mon char sera à l'abri de ce 88 antichar derrière cette colline ? Ah, et bien non, il est mort). Mais restons sereins, SSI s'efforce toujours de proposer un excellent suivi de ses produits et des articles ou extensions sont déjà pressentis pour mieux nous aider à optimiser nos tactiques.

## Son et image grand luxe

L'environnement graphique et sonore de *Steel Panthers* le met largement au-dessus de la concurrence dans ce type de produit. On y trouve une énorme quantité de graphismes, de sons et d'images d'actualité de qualité. Toutes les pièces d'équipement sont présentées avec photos réelles.

Pendant les combats, le spectacle sur l'écran est impressionnant. La surface de jeu se présente sous la forme d'un terrain qui n'a plus grand chose à envier aux meilleurs décors proposés sur les tables de jeu avec figurines. De plus, il s'adapte complètement au climat et au théâtre d'opérations : neige, désert, steppe, plages de débarquement, végétation tropicale, collines, aménagement urbain, ponts en bois ou en pierre, chemins boueux, pistes, routes goudronnées, tranchées, fortifications, etc, etc. Tout apparaît à l'écran avec un niveau de réalisme encore jamais vu pour cette catégorie de simulation historique. Au cours des affrontements, le paysage subit les aléas des combats : cratères provoqués par les obus, maisons touchées, forêts endommagées. Tandis que les incendies, les fumées qui se propagent ou les véhicules qui explosent font l'objet d'animations permanentes…

Lorsqu'on utilise le niveau de zoom le plus puissant, les détails des silhouettes des véhicules apparaissent conformes à la réalité. Mentionnons aussi les tourelles de chars qui s'orientent dans la direction de l'ennemi et les canons crachant des flammes lorsqu'ils font feu. Pour parachever le tout, chaque scénario est introduit par de petites séquences de films d'époque et se complète par des effets sonores et une musique d'ambiance très réussis. Ce bel exercice de style a surtout l'immense mérite de tourner sans problème majeur, ce qui n'est hélas pas toujours le cas pour des logiciels dotés du même niveau de sophistication dans la présentation. Enfin, et ce n'est pas le moins important, les « temps de réponse » s'avèrent suffisamment performants sur l'ordinateur utilisé (un 486 DX 50 datant tout de même de 1993…) et l'adversaire « machine » joue rapidement.

## Une véritable simulation

Outre cette présentation de grande qualité, *Steel Panthers* offre des mécanismes de simulation réalistes. Les plus acharnés pratiquants de jeux d'histoire tactiques, d'*ASL* à *Ambush* ou *First Battle*, seront immédiatement à leur aise. Le logiciel utilise une division du temps en tours séquentiels mais où les actions sont « libres », les unités agissant dans n'importe quel ordre. Comme dans certains jeux sur carte très sophistiqués — et souvent injouables —, une unité peut se déplacer, puis une autre, puis la première tirer ou lâcher des fumigènes… dans la limite de mouvement et de cadence de tir de chaque unité. On retrouve la plupart des principes propres aux simulations tactiques : tirs directs et indirects, tirs d'opportunité et de réaction, assauts rapprochés, appui d'artillerie. Comme dans la réalité, l'usage de fumigènes et la mise au point de tactiques de combat viables s'avèrent indispensables.

L'informatique permet de gérer

1. En guise de configuration minimum, il est demandé un 486 DX/33 et huit mégas de RAM.


DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

VO Version Originale

NOUVEAUTÉS WARGAMES

AVALON HILL :
GERONIMO
EMPIRE OF THE RISING SUN
D DAY AMERICA INVADES
(JEU MICRO IBM/MAC)

GMT :
GETTYSBURG

DECISION GAMES (SPI) :
BLUE AND GRAY

THE GAMERS :
Marengo

VO Version Originale

NOUVEAUTÉS JEUX DE CARTES

ECHELONS OF FURY (WWII)
ECHELONS OF FIRE
EAGLES WATERLOO

et toujours LOS ARAPILES

Quatre boutiques à votre service :

52 RUE DES ECOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83
Métro Cluny/La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09
Métro Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14
Métro Pasteur

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

un grand nombre de paramètres toujours fastidieux mais tellement réalistes : effets du terrain et de la météo, niveaux de protection sur les différents points vitaux des véhicules, dotation en munitions. Les unités non repérées n'apparaissent bien sûr pas à l'écran.

Les problèmes de commandement, de ravitaillement et de contrôle des troupes font l'objet de mécanismes assez simples mais suffisamment complets. Le moral des unités constitue un élément déterminant. Dans ce dernier registre, on remarque, entre autres, que des véhicules pourtant non endommagés peuvent être abandonnés par leur équipage lorsqu'ils ont eu à subir des bombardements trop violents et les compétences des officiers jouent un rôle vital pour le ralliement des unités démoralisées. Très appréciable est également la simulation détaillée du rôle des unités de génie sur le champ de bataille : déminage, traversée des cours d'eau, unités spécialisées dans la neutralisation de positions fortifiées, etc. Tous ces mécanismes tiennent compte des caractéristiques de chaque nation, ce qui fait toujours le bonheur des joueurs (ex. : munitions en quantité abondante pour l'artillerie américaine, infanterie japonaise qui ne se rend jamais, etc.).

En solitaire, la machine présente un adversaire plutôt lamentable, comme toujours en informatique, et seule la qualité des unités et du matériel lui permet d'offrir une ferme opposition. Ainsi, face à des B1*bis*, un joueur incarnant l'Allemand est obligé, même contre l'ordinateur, d'élaborer un plan de combat solide. Dans une de nos premières parties, deux B1*bis* bien placés ont résisté chacun à près de 20 tirs directs, détruisant calmement plusieurs véhicules adverses. Finalement, l'un d'eux a été détruit à la charge explosive par un groupe de génie d'assaut; l'autre, démoralisé, évacuant le champ de bataille. A deux, les joueurs alternent simplement les tours, de manière tout à fait confortable.

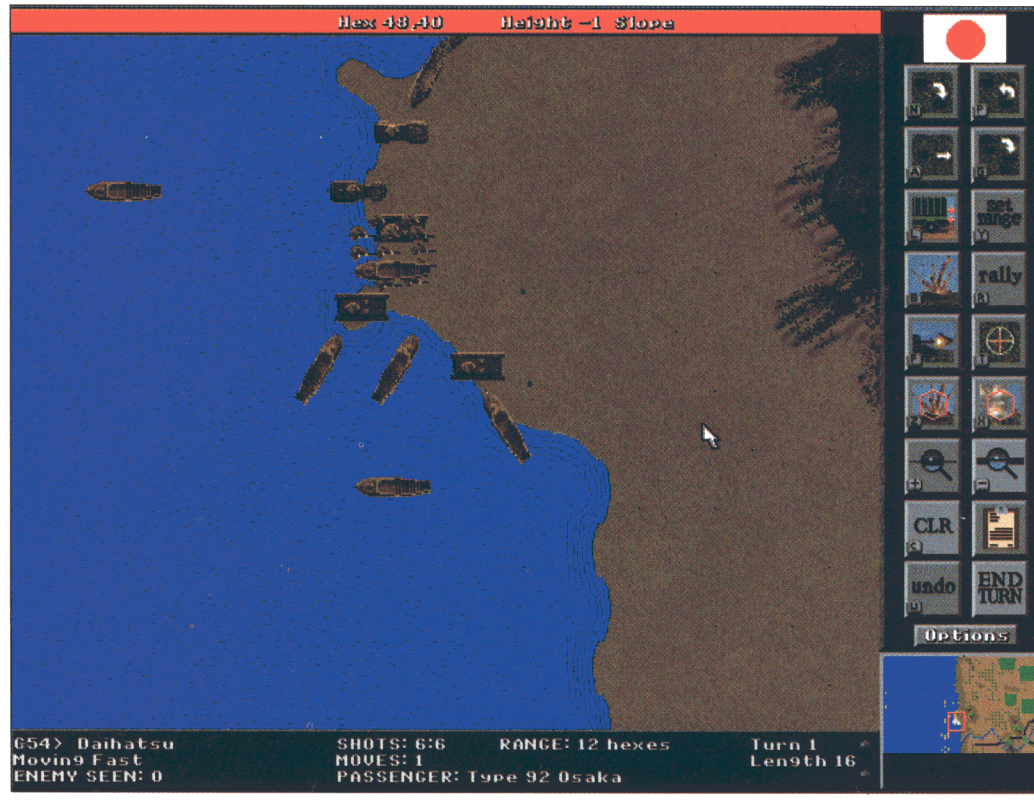
## Durée de vie illimitée

*Steel Panthers* offre pas moins de 60 scénarios prêts à jouer [1]. En outre, un éditeur de scénarios particulièrement performant équipe cette simulation. Il comprend un générateur aléatoire de batailles, le joueur introduisant simplement quelques données (nationalités des armées en présence, rapport des forces, caractéristiques générales des troupes et du matériel alignés, terrain, conditions atmosphériques) et hop !, l'ordinateur pond en quelques dizaines de secondes un scénario prêt à jouer… Les joueurs plus méticuleux ont l'option de paramétrer leurs scénarios dans les moindres détails avec, entre autres, la mise en place du terrain, la détermination du niveau de compétence du commandement et la composition, unité par unité, des troupes et du matériel alignés, avec leur niveau de moral et d'expérience.

En guise de (grosse) cerise sur le gâteau, *Steel Panthers* relie des scénarios au sein de campagnes complètes. Dans ces dernières, le joueur assume le commandement d'une formation sur un théâtre d'opérations bien délimité (ex. : campagne de Pologne, de France ou conquête des Philippines en 1941). Une campagne complète (toute la guerre) est également possible. Un nombre variable de batailles jalonne ces différentes campagnes (jusqu'à plus de 20 dans la campagne longue). Un système de budget permet au joueur de constituer assez librement la composition du bataillon qu'il aura à commander tout au long de la campagne et des unités de soutien appropriées à la mission viennent en renforts. Comme dans *Panzer General*, la possibilité de nommer ses unités de vétérans ajoute au plaisir. Réussir à former une force de combat équilibrée et apte à affronter tous les cas de figure constitue l'un des exercices les plus intéressants de cette simulation…

On l'a compris, *Steel Panthers* est le logiciel que tous les joueurs d'histoire attendaient. La combinaison assez unique de qualités à tous les niveaux (environnement graphique et sonore, convivialité, crédibilité des mécanismes de simulation et indice de rejouabilité) en font une réussite étonnante. Pour notre part, nous considérons ce produit comme exemplaire, une véritable bombe pour le développement du jeu d'histoire. De quoi convaincre tous nos lecteurs de s'équiper en PC !

*Steel Panthers* est disponible uniquement pour CD-Rom PC. Une version française doit sortir très vite.




**L'une des plus grandes qualités de *Steel Panthers* est la couverture presque complète de la guerre, un peu comme si un joueur achetait l'intégrale d'*ASL* et apprenait les règles dans la journée ! Ici, des unités japonaises de la force de débarquement spéciale lancent un assaut sur une plage des Philippines, en 1941. Même les barges de débarquement sont correctes !**

## EN BREF

## Les projets de SSI

Avec *Steel Panthers*, SSI s'affirme nettement comme la marque la plus dynamique en matière de jeu d'histoire sur informatique. Le succès de *Panzer General* est à ce titre assez remarquable et il a révélé l'importance du marché. Ce jeu a en effet prouvé qu'un produit à thème historique pouvait attirer le grand public s'il est suffisamment convivial et facile d'accès. C'est la meilleure réponse aux concepteurs qui pensent que les joueurs d'histoire sont un petit groupe de passionnés susceptibles d'acheter n'importe quel jeu d'une complexité et d'une conception aberrantes dès qu'il s'agit de simulation historique.

*Panzer General* s'est vendu à 60 000 exemplaires en Allemagne, un chiffre très important pour un jeu d'histoire, mais par contre à seulement 3 000 unités en France [1]. Ces faibles ventes chez nous s'expliquent surtout par des problèmes de distribution (nos lecteurs savent que de nombreux jeux présentés dans *VaeVictis* sont difficilement disponibles en France) mais, d'après nos contacts, les grandes maisons d'édition sont de plus en conscientes de l'intérêt du marché français et vont s'adapter en conséquence.

Bref, surfant allégrement sur la vague « jeu d'histoire », SSI persiste et doit sortir bientôt ***Allied General***, sur le même principe que *Panzer General*, mais en inversant les camps. Il sera ainsi possible de jouer une campagne avec un commandant américain, anglais ou soviétique. Disponible d'abord sur PC, *Allied General* sera développé pour le Mac et sa parution est imminente aux Etats-Unis. Par ailleurs, on attend également ***Age of Rifles***, une simulation des conflit de la fin du XIX$^{e}$ siècle (guerre de 1870, guerres coloniales anglaises, etc.). ❐

1. *Steel Panthers* va en outre probablement bénéficier d'un suivi exceptionnel de la part d'un petit éditeur indépendant américain, Novastar. Ce dernier annonce en effet son intention de publier de nombreuses disquettes d'extension gorgées de scénarios historiques supplémentaires. Les coordonnées de Novastar sont jointes avec la plupart des logiciels édités par SSI.

2. Ces chiffres, anciens de quelques mois, nous ont été aimablement fournis par la rédaction de l'excellent magazine ***PC Fun***, une équipe de passionnés de jeux d'histoire condamnée à passer la majeure partie de son temps sur des clones de *Doom* ou des CD érotiques (ce qui ne les empêchent pas de quitter femmes et enfants pour pratiquer *Steel Panthers*).

# LA BIBLIOTHÈQUE STRATÉGIQUE

## REVUE DE PRESSE

### ● COMMAND

Le dernier numéro de *Command* (n° 34, daté septembre) est un peu particulier. Il comprend en effet à la fois une extension pour *Proud Monster*, jeu sur le front de l'Est publié dans le n° 27, et un jeu complet sur la bataille de Gazala (mai-juin 1942). L'extension *Death & Destruction*, sur la campagne de 1942-1944, nécessite le jeu de base mais comporte quand même plus de mille pions. Le jeu supplémentaire, *Rommel at Gazala*, cultive pour sa part l'art du vide, avec 16 pions de chaque côté sur une carte du double de celle de *VaeVictis* ! Faites votre choix. Pour le reste, on retrouve la qualité habituelle, avec un dossier admirable sur le front de l'Est (dont une étude sur la stratégie de bataille en profondeur de l'armée soviétique) et un historique de la bataille de Gazala.

### ● GAME FIX

Le numéro 9 de *Game Fix* comprend un jeu avec cartes (à découper) sur la compétition entre nations modernes. Chaque joueur, à la tête de la diplomatie d'un pays, s'efforce d'obtenir des matières premières, de développer son économie et d'étendre son influence, par les moyens les plus classiques ou les plus vils. Le jeu est très simple, avec de belles cartes mais le choix des pays laisse songeur : Etats-Unis, Brésil, Japon, Afrique du Sud, Israël... pas un seul pays européen est représenté dans cette lutte pour la suprématie mondiale. Cet ostracisme typiquement américain ne pouvait mieux illustrer le thème même du jeu.

### ● LE JOURNAL DU STRATÈGE

Datée de juillet-août, le n° 74 du *Journal du Stratège* est enfin disponible. Il comprend un bon dossier sur l'époque moderne, période qui s'étend historiquement du XV^e^ au XVIII^e^ siècle. Rédigé par Stéphane Martin, responsable de l'excellent fanzine belge *Hexagones* (malheureusement disparu), ce dossier présente les jeux sur la période et comprend plusieurs articles historiques.

### ● THE CANADIAN WARGAMER JOURNAL

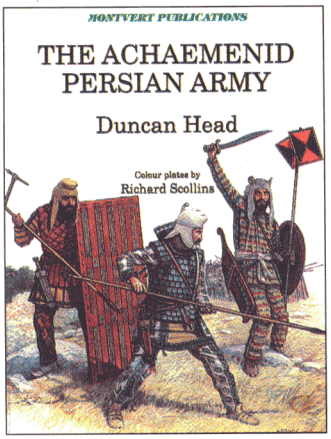
Terminons avec notre petit préféré (vive le Québec li... !), le *Canadian Wargamer*. Le dernier numéro (printemps-été) comprend comme toujours l'analyse d'un grand nombre de jeux, accompagnés de scénarios et d'aides de jeu. On y trouve entre autres des articles sur *Yom Kippour*, *Sinaï 1973*, *Borodino 1941*, *A Famous Victory*, *Avalanche*, etc. et, c'est un événement dans une revue nord-américaine, *Europa Universalis* (version anglaise s'il vous plaît), ainsi qu'une longue présentation de *VaeVictis* ! Les Canadiens sont des gens épatants.

*Théophile MONNIER*

Tous les ouvrages des éditions Osprey, Montvert et Economica, ainsi que certains livres présentés dans cette rubrique, sont disponibles à la librairie **A & C**, 19, avenue de la République, 75011 Paris (voir page 35 pour la vente par correspondance).

**PETITE révolution dans le monde des éditeurs de monographies d'histoire militaire : le célèbre éditeur britannique Osprey a maintenant un concurrent, d'ailleurs britannique lui aussi !**

Par Laurent HENNINGER




## Nouveau et intéressant

Dès sa naissance, **Montvert Publications** tape très fort : cinq titres d'un coup, tous superbes, magnifiquement illustrés (parfois par Angus McBride en personne...) et portant sur des thèmes très originaux. Qu'on en juge : ***Justinian's Wars - Belisarius, Narses and the Reconquest of the West*** (un complément indispensable au jeu en encart de *VaeVictis* n° 5); ***The Army of Tang China***; ***The Achaemenid Persian Army***; ***Warriors of Eurasia, from the VIII Century BC to the XVII Century AD*** (ceux qui, comme moi, sont fascinés par la diversité des peuples cavaliers des steppes d'Asie centrale seront comblés); et ***The Seleucid Army*** (qui n'est en fait que le premier volume d'une série à suivre, consacrée aux armées réformées séleucides et ptolémaïques). Enfin, Montvert Publications édite également un magazine, ***Ancient Warrior***, dont le numéro 1 contient des articles sur la garde personnelle de Trajan, les armées romaines dans les guerres samnites, les costumes des empereurs de Chine, l'armée de l'Inca Manco, les armées arthuriennes et les Sarmates et autres troupes montées des tribus germaniques primitives. Non content de convenir parfaitement aux joueurs, surtout avec figurines, ce magazine devrait même trouver sa place dans la bibliothèque des historiens et des archéologues tant il est sérieux, précis et documenté.

Quant à Osprey, justement, signalons la publication d'un nouveau titre dans la collection — au demeurant excellente — *Campaign Series* : ***Sekigahara 1600***. On dispose pour la première fois d'une monographie extrêmement complète (contexte politique, forces en présence, ordres de bataille, film des événements, analyses tactiques, etc.) sur la plus grande bataille de toute l'histoire du Japon ancien. De quoi revivre les films de Kurozawa (*Ran*, *Kagemusha*) !

## En français, s'il vous plaît

Les éditions Economica continuent d'être à la pointe en matière de publications d'ouvrages militaires de qualité en France. Trois nouveaux titres viennent ainsi d'enrichir la collection *Campagnes et Stratégies*. ***Palikao (1860) - le sac du Palais d'Été et la prise de Pékin*** traite de la campagne coloniale menée en Chine par les Franco-britanniques, sous le Second Empire; ***Venise et la Porte ottomane*** *(1453-1566) - Un siècle de relations vénéto-ottomanes de la prise de Constantinople à la mort de Soliman*, nous fait découvrir un jeu diplomatico-stratégique particulièrement serré et subtil, dans la période précédant la bataille de Lépante; et ***La bataille de l'Atlantique*** *(1939-1945) - la victoire logistique, clé du succès des armes* est, à ce jour, le meilleur ouvrage disponible en français sur ce sujet crucial. Cet ouvrage a en outre le mérite d'avoir été écrit par un spécialiste de la productique, de la modélisation et de l'optimisation des flux industriels, par ailleurs lieutenant-colonel de réserve (ORSEM), ayant servi en états-majors stratégiques. Sa vision de la bataille de l'Atlantique est donc à la fois celle d'un professionnel de l'organisation et celle d'un officier d'état-major. Cette grande leçon de stratégie est à lire en priorité par les joueurs de *World in Flames*.

Par ailleurs, le même éditeur publie également ***Continents perdus - les précurseurs de la géopolitique allemande***, et surtout ***La crise des fondements***, du général Lucien Poirier, l'un des meilleurs théoriciens stratégiques actuellement au monde. Cet ouvrage se veut une amorce de réflexion de fonds pour tous ceux qui veulent commencer à réfléchir au futur de la stratégie française de dissuasion, laquelle va être obligée de muter pour s'adapter au monde de l'après-guerre froide.

## L'art opérationnel

***On Operational Art*** est un ouvrage collectif édité par le Center of Military History de l'armée de terre américaine, à Washington. C'est un excellent ouvrage de base pour tous ceux qui veulent s'initier aux arcanes d'un des concepts militaires les plus en vogue actuellement : « l'art opérationnel », c'est-à-dire l'échelon intermédiaire entre la tactique (technique d'emploi des petites unités) et la stratégie (emploi de la force militaire d'une nation afin d'atteindre des objectifs de politique extérieure). L'art opérationnel pourrait être ainsi défini comme la théorie de l'emploi des grandes unités (division, corps d'armée, armée, etc.). D'abord créé en URSS dans les années trente, puis passé en Allemagne, il est, depuis quelques années, adopté et mis en œuvre par les forces armées américaines. C'est, à mes yeux, l'échelle « reine » du jeu d'histoire sur carte (mais, de *World in Flames* à *Advanced Squad Leader*, tout le monde n'est pas obligé d'être d'accord avec moi) et la lecture de cet excellent livre, qui fait le tour de tous les concepts de base de l'art opérationnel, devrait être profitable à tous les joueurs.

## Guerres secrètes

***Guerres dans le cyberespace - services secrets et Internet***, de Jean Guisnel, chroniqueur des questions de défense au quotidien *Libération*, est un livre terrifiant, comme tout ce qui traite des univers « cyberpunks » d'ailleurs, *a fortiori* lorsqu'il ne s'agit pas de science-fiction mais de la réalité d'aujourd'hui. Car les services de renseignements et les mafias du monde entier ont désormais envahi le célèbre réseau informatique, où de terribles luttes de pouvoir se livrent pour le contrôle des banques de données, de l'information et de la communication cryptée. Un ouvrage journalistique qui se dévore comme un roman d'espionnage.

Sur un sujet proche, voici ***Silent Warfare - Understanding the World of Intelligence***, de Abram N. Shulsky, paru chez Brassey's (USA). le livre est ni plus ni moins que la « bible » des étudiants anglo-saxons en sciences politiques et relations internationales lorsqu'ils doivent étudier les fondements de la théorie comme de la pratique du renseignement. L'ouvrage de base sérieux et ultime, en quelque sorte, et que tout passionné des problèmes stratégiques contemporains se doit de lire.

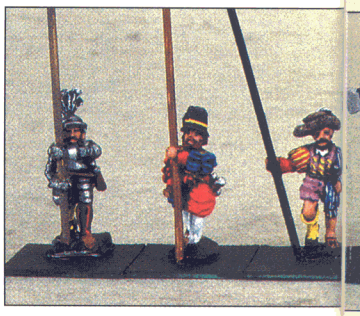
## Et Sun Tzu pour finir

Enfin, ***The Art of War for Executives***, de Donald G. Krause (publié chez Perigee Books) est un petit manuel qui reprend un par un tous les célèbres préceptes de Sun Tzu et les interprète en termes de management des entreprises. Pas inintéressant... ❐

# LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Par Marcello KRAMER et Pierre LAPORTE
Photos Olivier SAINT LOT

*Ci-contre.*
Selon l'époque, les armées croisées en terre sainte se heurtent à une mosaïque très disparate de troupes musulmanes, levées selon un système féodal. On trouve en effet parmi les Sarrazins des armées abbassides, maures, seljouques, fatimides, ayoubides et mamelouks, une liste d'ailleurs non-exhaustive. Afin d'illustrer au mieux l'épopée des Croisades, la marque Essex a produit récemment toute une série de figurines, avec ici, de gauche à droite, des cavaliers seljouques, turcomans et syriens. D'une bonne qualité de sculpture et proposant des variantes de sujets dans presque toutes les pochettes, cette série (réf. CRU) devrait donner satisfaction à tous les apprentis califes. *Allahou Akbar ! (Peinture Marcello Kramer)*



*Ci-dessus, à gauche.*
La dynastie chinoise des Ming (1356-1644) était, jusqu'à maintenant, plutôt délaissée par les fabricants de figurines. Cette lacune est aujourd'hui comblée grâce à la marque Kennington, qui nous propose une gamme de troupes presque complète. L'espèce de trompe portée par l'un des personnages est un « lance-flèches » à base de poudre noire, une arme certainement très volatile et dont l'efficacité reste douteuse. Il est tout à fait possible d'utiliser ces figurines pour la dynastie des Song et, pour certaines d'entre elles, pour l'époque mandchoue. *(Peinture Dominique Wauquier*

*Ci-dessus, à droite.*
La terrible réputation des mercenaires suisses et des lansquenets a traversé les âges (le diable marche avec eux !). D'origine allemande ou suisse allemande, ils ont servi différents maîtres à l'époque

NOS PRIX AU PLUS BAS !!!

DEMANDEZ VITE NOTRE NOUVEAU TARIF DE JUIN 1995.

Coupon à retourner à :

**GUERRE & PLOMB**
Spécialiste de la vente par correspondance aux particuliers, des figurines **MINIFIGS**
**BP 4031**
**69615 Villeurbanne Cedex**

GP

Nom, prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....Tél. : .....

**Souhaite recevoir :**

- ☐ le lot " DECOUVERTE MINIFIGS " (notre sélection de 5 fig.) : 30 FF
- ☐ le tarif Guerre & Plomb : gratuitement
- ☐ le catalogue MINIFIGS : 35 FF

siret n°389 843 228 00228

**OLD GLORY**
**« Simply the finest* »**
(* simplement le meilleur)

**Institute House**
**New Kyo**
**Stanley,**
**Co. Durham, DH9 7TJ**
**ANGLETERRE**
**Tél. : (Int. 44) 1207. 28. 33. 32**
**Fax : (Int. 44) 1207. 28. 19. 02**

Les figurines **OLD GLORY** sont disponibles à l'adresse ci-dessus ou en France chez :

**Champ de Mars**
**11, rue de Sévigné**
**75004 PARIS**
**Tél. : (1) 48. 04. 01. 02**

Si vous voulez les meilleures figurines en 15, 20 et 25 mm, choisissez des **OLD GLORY**

Frais de port : **Royaume-Uni** et Forces armées britanniques en Allemagne : 10% du montant total de la commande. **Europe** : 25% du montant total de la commande. **Hors-Europe** : 50 % du montant total de la commande. Nous acceptons les cartes *Visa et Mastercard.* Chèques bancaires à l'ordre de *Old Glory Corporation.* Notre dernier catalogue est disponible sur simple demande contre 1 £ + une enveloppe grand format (avec 1 coupon réponse international).

FIGURINES CONTENANT DU PLOMB
NE CONVIENNENT PAS AUX ENFANTS EN BAS AGE

# ARTICLES of WAR, Ltd.

Spécialisé en livre d'histoire et de documentation militaire

**Plus de 10 000 titres neufs ou d'occasion**

Depuis 17 ans, la vente par correspondance est notre spécialité

**Nous acceptons les cartes de crédits Visa International, MasterCard et Discover**

VISA MasterCard DISCOVER

Service rapide, expéditions dans le monde entier

Catalogue gratuit sur simple demande écrite

*Si vous passez par Chicago, venez nous voir*

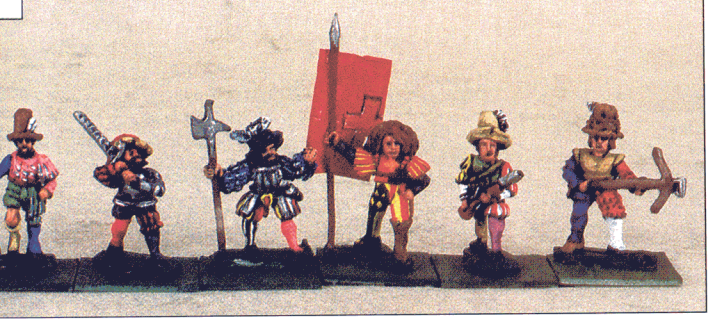
**8806 N. Bronx Avenue**

**Skokie, Illinois 60077 - 1896, USA**

**Tél. : (19-1) 708. 674. 7445 - Fax : (19-1) 708. 674. 7449**



## LES LANSQUENETS — FALCON 15 mm



de la Renaissance et sont particulièrement bien traités dans les différentes listes d'armée qui comportent ce genre de troupes. La marque Falcon a gravé, dans sa série Renaissance, (réf. RP) une dizaine de figurines qui correspondent à tous les emplois tenus par les lansquenets. De bonnes proportions et dans des positions originales, ces sujets sont bien sûr à peindre avec le goût outrancier de ces féroces soudards. *(Peinture Frédéric Thomasson)*



# FEODAL

Conception & fabrication d'éléments de décors 15 et 25 mm.
(Réalisation de commandes personnalisées de 6 à 30 mm, devis gratuit).

**15 mm : Antiquité, Moyen Age, Renaissance (architectures civiles & militaires)**

**25 mm : Moyen Age (fortifications, machines de guerre...)**

Catalogue contre 4 timbres

**FEODAL, 2, rue Bodiguel, VV5 - 44000 Nantes**

**Tél & Fax : 40. 08. 29. 35**



# Alain Touller Figurines

**CREATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM**

**NOUVEAUTES SEPTEMBRE, OCTOBRE 15 mm :**

France I^er^ Empire : toute la cavalerie française, nouvelle gravure
Artillerie à cheval de la ligne
Pologne I^er^ Empire : artillerie à cheval
Byzantins XI^e^, XII^e^ siècle
Féodaux XI^e^ siècle : Barbares, Francs, Goths

*Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.*

**ALAIN TOULLER FIGURINES**
210, chemin de la Tourraque
06640 Saint-Jeannet
Tél. : 92. 11. 01. 21



# MUSEUM MINIATURES

**17, Hilderthorpe Rd Bridlington YO15 3AY ANGLETERRE**

Tél./Fax : (Int. 44) 1262. 67. 04. 21.

**Figurines 15 mm pour le jeu d'histoire :**

Guerre civile américaine - Moyen Age - Premier Empire - Guerriers nus (Celtes, Pictes, etc.) - Grecs - Romains - Mongols - Chinois - Normands - Vikings.



# JEUX DESCARTES WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

**LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...**

**6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS**
**TEL. : 42. 27. 50. 09 FAX : 42. 27. 20. 81**

Deux tireurs d'élite DIXON 25 mm (peinture Ch. Caillaud)

## NOUVEAUTÉS DIXON

**DIXON 25 mm Lot n° 1 :** GUERRE CIVILE AMERICAINE. 2 tireurs d'élite, 2 porte-étendard (debout/à genoux), un officier en redingote, dix fantassins dont un mort, un tambour, 1 trompette et un fifre ..... 170 F

**Lot n°2 :** LES PISTOLEROS. Huit cavaliers (tirant avec colt 45, avec winchester, touchés...) ..... 176 F

## NOUVEAUTÉS WARGAMES

**Lot n°3 :** NACH FRANKREICH : en français, traduction de VICTORY IN THE WEST de GMT par Oriflam, pour deux joueurs. Simulation, à l'échelle de la division, de l'invasion allemande de la France, de la Belgique et des Pays-Bas en mai juin 1940 ..... 355 F

**Lot n°4 :** GETTYSBURG : en anglais de GMT. trois cartes, 1600 pions, de un à six joueurs ..... 469 F

**Lot n°5 :** CHEF DE BATAILLON : en anglais de EHQ. Jeu tactique avec figurine de 5 à 25 mm, par les auteurs du jeu Empire ..... 279 F

Je désire recevoir :

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Lot N° 1** | ..... exemplaires au prix de | **170 F** = | ..... **F** |
| **Lot N° 2** | ..... exemplaires au prix de | **176 F** = | ..... **F** |
| **Lot N° 3** | ..... exemplaires au prix de | **355 F** = | ..... **F** |
| **Lot N° 4** | ..... exemplaires au prix de | **469 F** = | ..... **F** |
| **Lot N° 5** | ..... exemplaires au prix de | **279 F** = | ..... **F** |
| Participation aux frais de port (envoi recommandé) | | | ..... **40,00 F** |

Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

**Nom** ..... **Prénom** .....

**Adresse** .....

.....

**Code postal** ..... **Ville** .....

**Tél. :** .....

Le nouveau catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande. Également disponible sur demande contre **2** timbres à **2,80 F**

VVJANV-FEV96

*Ci-contre.*

Parmi les glorieux régiments de la garde impériale, celui des chasseurs à cheval présente une originalité : en effet, pour utiliser les mamelouks ramenés d'Egypte, Bonaparte crée en 1802 un escadron, puis une compagnie (avant d'être à nouveau un escadron) de mamelouks, intégré à la garde impériale et rattaché aux chasseurs à cheval. Le service de cette troupe dure tout au long du Premier Empire et s'étend même jusqu'à la Restauration. Essex propose une pochette de troupiers et une de commandement. D'une honnête facture, ces figurines ajouteront une touche orientale aux tables de jeu Empire. *(Peinture Marcello Kramer)*

*Ci-dessus.*

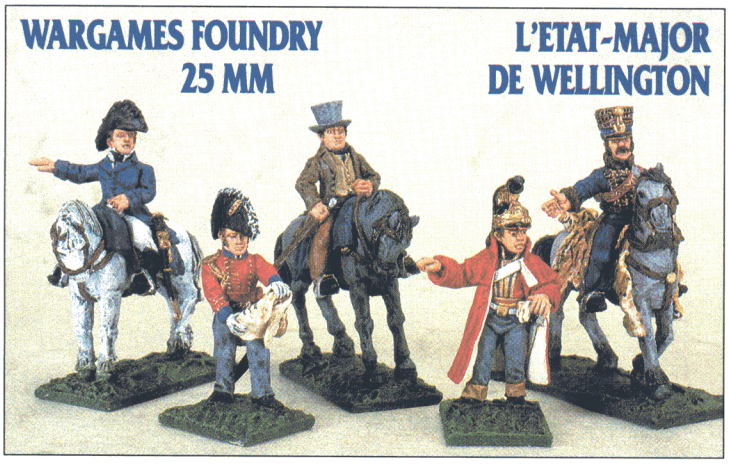
Ces miniatures en plomb d'excellente facture viendront compléter avec bonheur les armées des utilisateurs de figurines 20 mm en plastique. On peut voir ici un tambour-major des grenadiers de la garde, en tenue de défilé, et un fantassin d'une unité allemande de l'armée autrichienne. *(Peinture par Pierre Laporte et Christophe Caillaud)*

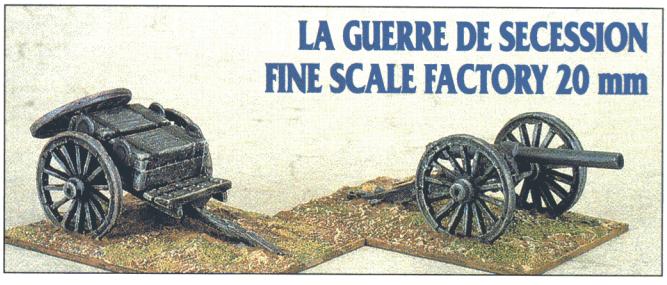
*Ci-contre.*

La vieille garde, thème inépuisable de l'Empire, est ici magnifiquement mise en valeur par Wargames Foundry. Cette marque s'est attachée à diversifier tenues et poses des figurines pour nous proposer une gamme d'une rare qualité, comptant vingt et une références (NP 585 à NP 605). Par ailleurs, les grenadiers hollandais doivent suivre de peu leurs homologues français. *(Peinture Christophe Caillaud)*

*Ci-dessous.*

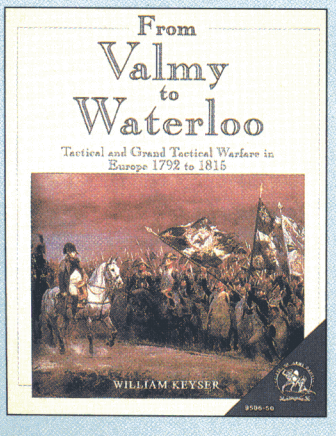
Les adeptes des figurines 20 mm en plastique seront sans aucun doute ravis de découvrir cette marque d'outre-Rhin, qui propose une gamme très vaste d'accessoires et de canons de tous calibres, de la pièce de forteresse montée sur barbette (affût pivotant) jusqu'au Whitworth à chargement par la culasse (illustré ici) en passant par les mitrailleuses Gatling et Vandenberg. Le montage de ces modèles en plomb est assez ardu mais ils se marient parfaitement avec les figurines Esci, Revell et autres. Fine Scale Factory propose à la même échelle une gamme toute aussi originale et étendue consacrée à la guerre de Trente ans. *(Peinture par Pierre Laporte)*




*Ci-contre.*

Wargames Foundry propose un très large échantillonnage de l'état-major de Wellington à Waterloo, comprenant le grand homme lui-même et les plus connus de ses généraux. De quoi faire le bonheur de ceux qui jouent l'armée anglaise (est-ce possible ?). Précisons que les tenues de ces officiers sont d'une véracité attestée, ce qui n'est pas toujours le cas. *(Peinture Christophe Caillaud)*




## From Valmy to Waterloo

Après *The Clash of Armor* pour la Seconde Guerre mondiale, Clash of Arms, éditeur américain de jeux sur carte, poursuit sa diversification en abordant maintenant l'autre « créneau porteur » du jeu d'histoire, l'Empire.

# NOUVEAUTES REGLES

***From Valmy to Waterloo*** est une règle, comme à l'accoutumé outre-atlantique, d'une présentation irréprochable. Diffusée sous pochette, elle regroupe les règles proprement dites (un livret d'une centaine de pages), un cahier de résumé, deux planches de pions (marqueurs) et un fascicule de 50 pages de données historiques. Dans ce dernier, les cinq « grands » (France, Angleterre, Prusse, Autriche et Russie) ont chacun droit à un développement instructif sur leurs particularités et leur évolution structurelle au cours de ces vingt-cinq années de guerre. Parmi les scénarios proposés, deux sont assez originaux — Golymin (26 décembre 1807) et Linz (17 mai 1809) —, et les deux autres plus classiques — les Quatre Bras et une fraction de Wagram.

La règle est « hybride », à la fois tactique et stratégique. De cette dernière catégorie, elle tire l'échelle de réduction des figurines (le 1/60) et du terrain (50 cm sur la table représente un kilomètre réel dans le cas du 15 mm). Par ailleurs, les ordres sont donnés au niveau des corps et des divisions, pas directement aux bataillons. La souplesse ou le monolithisme des armées et le niveau de compétence des états-majors et des généraux sont bien pris en compte. Néanmoins, malgré un habillage « stratégique », *From Valmy to Waterloo* est résolument tactique. Les mécanismes de jeu sont en effet très précis, comportant de nombreux facteurs tactiques adaptés à chaque situation. En outre, pour chaque troupe, les caractéristiques nationales donnent la puissance de feu, le moral, la valeur en mêlée, le niveau d'entraînement, les potentiels de mouvement, de poursuite, etc. Si tous ces paramètres permettent de cerner avec précision les aptitudes des unités, par contre ils ne simplifient pas le jeu. En conséquence, les 18 pages de tables diverses et variées ne sont pas de trop pour résumer — heureusement avec clarté — les différentes phases d'un tour de jeu de 15 minutes de temps réel.

Malgré les propos de l'auteur, je reste dubitatif quant à la capacité de cette règle à reconstituer facilement les « grandes » batailles de l'épopée impériale. D'ailleurs, le scénario le plus imposant (les Quatre Bras) n'oppose « que » 35 000 Anglo-alliés à 20 000 Français. Par contre, il faut reconnaître à cette dernière production de Clash of Arms de réelles aptitudes à rendre le combat tactique… dans un contexte stratégique, soit justement les batailles de 10 à 30 000 hommes de chaque côtés.

**Jean-Philippe IMBACH**

***From Valmy to Waterloo*** est une règle en anglais de jeu avec figurines, sur la période 1792 à 1815. Prix indicatif : 230 FF.

# RemarK

UN GRAND CHOIX DE FIGURINES
AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX

*«Gunfighters» en action **15 mm**, Figurines Peter Pig, peinture Marcello Kramer*

**Toutes échelles :** 6, 15, 25 mm.
**Toutes périodes :** de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **AB Figures, Chariot, Falcon, Figurehead, Hallmark, Irregular, Touller, Peter Pig.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**

*Vente par correspondance et demande de catalogues :*

**9, rue Thimonnier,**
**75009 Paris.**
**Tél. : (1) 42. 85. 05. 35**

## ELITE MINIATURES

*Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.*

**Notre gamme** : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (Guerre de Sept ans), Celtes et Romains des guerres puniques.

**Nos prix** : £0,50 par figurine (£0,60 pour figurine à cheval) - Artillerie : £2,50.

Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25.

Paiement par carte de crédit accepté.

**Elite Miniatures :** 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP
Royaume-Uni. Tél : (19-44) 302. 53. 00. 38

## ELLERBURN ARMIES

**Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**

**Notre gamme comprend :** *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance - Troupes coloniales britanniques -*

*Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !*
Prix : £ 0.45 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.15 Catalogue : £ 1.50

**ELLERBURN ARMIES**
**Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering**
**N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98**

*Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.*

Les figurines et modèles SHQ et Fine Scale Factory ont été aimablement fournis par la société **Exokit**, les figurines Falcon et bâtiments Mayhem par la société **Remark**, les figurines Essex et Dixon par le magasin **Descartes Wagram** et les figurines FAA, GHQ et Kennington par le magasin **Champ de Mars**.

Généraux Samouraïs, Two Dragons, 15 mm, peinture Christophe Caillaud.

Prussiens et Français I^er^ Empire Kennington 20 mm , compatibles avec figurines plastiques Revell.

# CHAMP DE MARS

## Le magasin du jeu de simulation historique

**11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : (1) 48. 04. 01. 02 - Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h.** (métro : Saint-Paul)

**FIGURINES 6 À 25 MM** : Old Glory, Front Rank, Battle Honours, Gladiator, Heroic & Ros, Dixon, FAA, TTG, Polly Oliver, Wargames Foundry et sélections de Minifigs et de Freikorps, Kennington et Two Dragons.
**MODELES RÉDUITS GHQ ET LANGTON** : véhicules 1/285, navires 1/1200 (à voile) et 1/2400 (XX^e^ siècle). **DÉCORS** : arbres, maisons, fortifications, etc.
Règles de jeu, librairie historique (Osprey, MAA : 85 FF). Peinture de figurines et de décors sur commande.

**NOUVEAUTES** : **Wargames Foundry** 25 mm :Vieille Garde à pied, Jeune Garde à pied, état-major de Wellington.
**Old Glory** 15 mm : Prussiens, généraux guerre de Sécession (4 paquets), attelages 1^er^ Empire
**25 mm** : guerre des Gaules, guerre de Sept ans
**Hallmark** 1/6000 : navires Première Guerre mondiale
**Gladiator** 15 mm : Perses islamiques et Mongols, personnages pour camp DBM.
**DBR** : règle époque Renaissance, même fonctionnement que DBM.

**JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE**
*Vente également par correspondance.*

**Catalogue noir et blanc 25 mm et catalogue noir et blanc autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 70 pages). Démonstration de la règle I^er^ Empire, le samedi 6 janvier 1996.**

**La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka**

**Héroïka.** Le seul jeu d'histoire et de stratégie breveté pour figurines sur hexagones modulables, soutenu par l'Association des clubs Héroïka de France.

**REK.** Importateur et distributeur national de figurine en plomb 15 et 25 mm *Minifigs* (gros, demi-gros, détail). Possibilité de commander la figurine 15 ou 25 mm à l'unité.

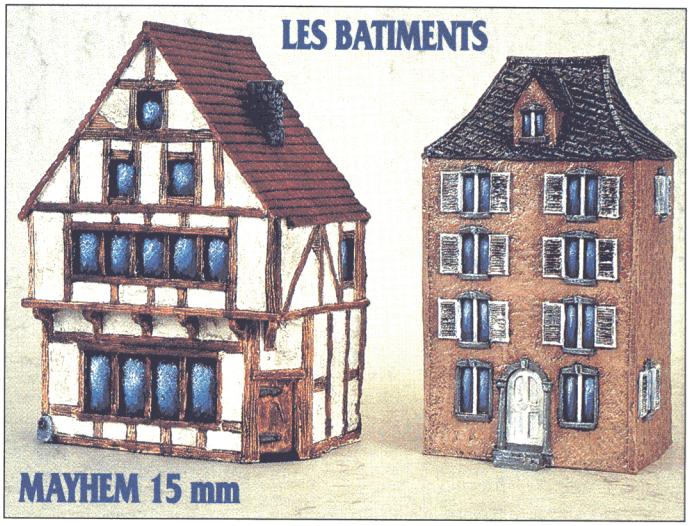
Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.

**Distributeur des marques** : Toulller - Pont- Métal Modèles - Les petits soldats de France.

*Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le*
*(16) 21. 05. 28. 11 (sept jours sur sept)*

**REK**
**64, rue de Bruxelles**
**62520 Le Touquet**

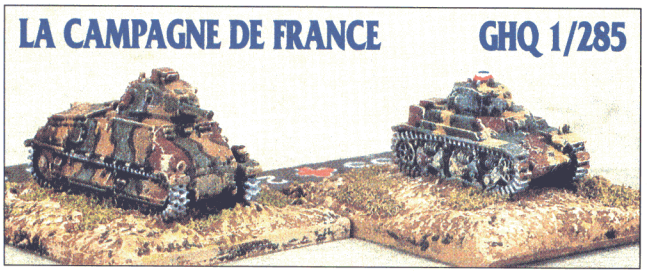
*R. C. 351 758 487*

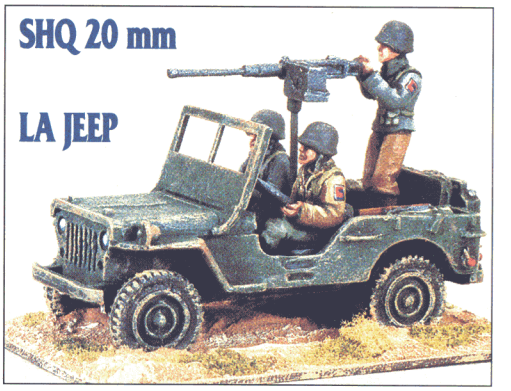

*Ci-dessus.* Les progrès en matière de variété et de qualité constatés chez les fabricants de figurines depuis quelques années sont suivis de près par les producteurs de décors et d'accessoires. La marque Mayhem s'efforce ainsi de répondre à l'évolution des différentes échelles du jeu et aux besoins — insatiables — des joueurs. Réalisés en résine, ces bâtiments peuvent s'adapter aux périodes les plus diverses, aux régions les plus lointaines et aux besoins les plus spécifiques. *(Peinture Marc Dodinot)*

*Ci-contre.* Prêts pour un raid dans les tranchées alliées, ces Stosstruppen sont équipés du pistolet-mitrailleur MP 18 ainsi que de la mitrailleuse légère MG 08 15. Ces figurines, d'une gravure admirable, sont bien sûr à conseiller tout particulièrement pour la règle *Orages d'acier* (voir *VaeVictis* n° 4). *(Peinture par Pierre Laporte)*

*Ci-contre.* La gamme 1914-1918 de Wargames Foundry est en continuelle expansion avec, ici, de pittoresques Highlanders en kilt — qui n'en soit pas moins de véritables troupes d'élite. L'officier est doté d'un shotgun. Les variantes de coiffures sont tout à fait intéressantes : casque, tam o'shanter ou glengarry. Ces combattants du Black Watch, Seaforth, Gordon Highlanders et autres prestigieux régiments feront face avec courage aux assauts des meilleures troupes du Kaiser. *(Peinture par Stéphane Langlois)*




*Ci-contre.* Fraîchement débarqués des Etats-Unis et pourtant bien de chez nous, ces micro-chars Renault R 35 et Somua S 35 pourront contrer énergiquement les Panzer-Divisionen sur nos tables de jeu. Une fois encore, le détail et la qualité des modèles GHQ laissent pantois. *(Peinture par Pierre Laporte)*




*Ci-dessus.* Du nouveau dans le camp allié avec cette jeep très finement gravée dont les occupants et les divers accessoires sont fournis séparément, afin de personnaliser le véhicule. Si notre modèle est un classique de l'US Army, il est possible, par exemple, de réaliser une jeep SAS bardée de jerrycans et conduite par un équipage britannique. *(Peinture par Pierre Laporte)*

*Ci-contre.* La gamme FAA consacrée à la Wehrmacht s'agrandit, avec une série très complète de Fallschirmjäger (troupes aéroportées), tels ces trois officiers en tenue tropicale. Précisons que la figurine centrale est peinte de manière à représenter un pilote de chasse de la Luftwaffe. *(Peinture par Pierre Laporte)*

*Ci-dessous.* Parmi les nouveautés FAA consacrées au conflit vietnamien, ces quatre soldats américains sont en tenue de combat complète, avec une indéniable saveur d'*Hamburger Hill* ou de *Full Metal Jacket*. *(Peinture par Pierre Laporte)*

*Ci-contre.* Combattants d'élite de Tsahal, ces parachutistes israéliens ont combattu pendant la guerre des Six jours, en 1967, ou la guerre du Kippour, en 1973. Les prochaines références doivent représenter leurs adversaires historiques. *(Peinture Marc Dodinot)*

# !!! Joyeuses fêtes !!!

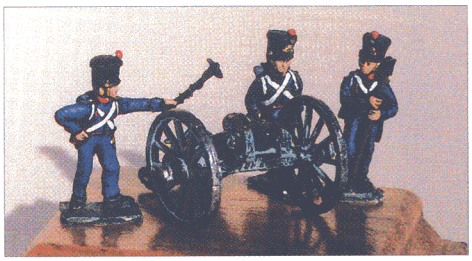
## VENTE PAR CORRESPONDANCE

**CATALOGUE 20 mm -1/76 CONTRE 30 F**

Règlement par carte bancaire ou chèque à l'ordre d'EXO KIT Participation aux frais d'envoi : 10 % (minimum 20 F)

**GRATUIT** à partir de 1000 F

**14, rue du moulin d' Etif - 95500 GONESSE Tél : (1) 39. 87. 38. 95**



# Figurines SHQ Miniatures 15 mm white metal

**Infanterie de ligne :**

| | |
|---|---|
| FR1 Fusiliers chargeant (8 fig. différentes) | 15,00 F |
| FR2 Fusiliers marchant (8 fig. différentes) | 15,00 F |
| FR3a Groupe de commandement fusiliers chargeant (4 fig. différentes) | 10,00 F |
| FR4a Groupe de commandement fusiliers marchant (4 fig. différentes) | 10,00 F |
| FR5 Grenadiers voltigeurs chargeant (8 diff.) | 15,00 F |
| FR6 Grenadiers voltigeurs marchant (8 diff.) | 15,00 F |
| FR7 Grenadiers voltigeurs tiraillant (8 diff.) | 15,00 F |

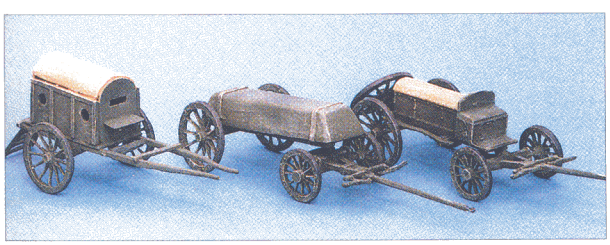
**Infanterie légère :**

| | |
|---|---|
| FR8 Chasseurs léger marchant (8 fig. diff.) | 15,00 F |
| FR9 Chasseurs léger tiraillant (8 fig. diff.) | 15,00 F |
| FR10a Groupe de commandement chasseurs légers (4 fig. différentes) | 10,00 F |
| FR11 Grenadiers voltigeurs légers marchant (8 figurines différentes) | 15,00 F |
| FR12 Grenadiers voltigeurs légers tiraillant (8 figurines différentes) | 15,00 F |
| FR13 Chasseurs légers chargeant (8 fig. diff.) | 15,00 F |
| FR14a Groupe de commandement Chasseurs légers chargeant (4 fig. diff.) | 10,00 F |

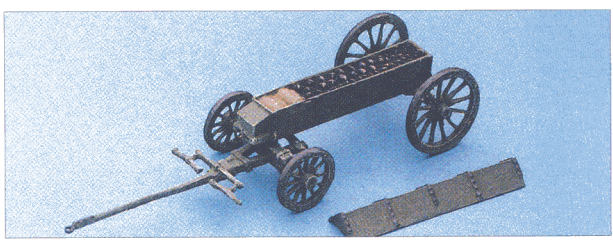
**Artillerie de ligne :**

| | |
|---|---|
| Fa1 Servants d'artillerie de ligne à pied (6 figurines différentes) | 10,00 F |
| FG1 Canon de 8 livres | 10,00 F |
| FG2 Obusier | 10,00 F |
| FG3 Canon de 4 livres | 10,00 F |

Sont aussi disponible des packs bataillons de 24 ou 36 figurines à 40,00 F et 60,00 F



FINESCALE FACTORY 20 mm WHITE METAL



**GUERRES NAPOLÉONIENNES**

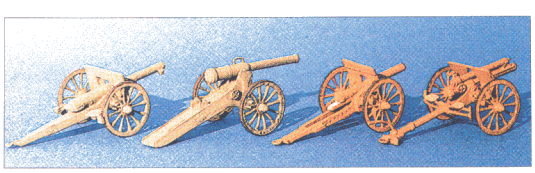
| | |
|---|---|
| NF2 Avant-train d'artillerie FRA | 54,70 F |
| NF3 Caisson à munitions FRA | 76,50 F |
| NF5 Chariot à ponton FRA | 76,50 F |
| NF7 Ambulance FRA (2 roues) | 76,50 F |
| NF8 Ambulance FRA (4 roues) | 87,50 F |
| NF9 Canon FRA (12 livres) | 65,60 F |
| NF10 Canon FRA (12 livres) | 65,60 F |
| NF11 Caison à munitions artillerie à cheval FRA | 87,50 F |

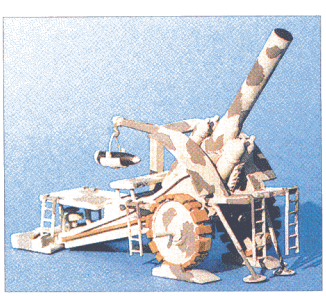
| | |
|---|---|
| NR1 Canon russe (12 livres) | 65,60 F |
| NR2 Obusier russe | 65,60 F |
| NR3 Avant-train d'artillerie russe | 54,70 F |
| NV1 Caisson à mun. bavarois | 87,50 F |
| NZ1 Canon de marine | 32,80 F |

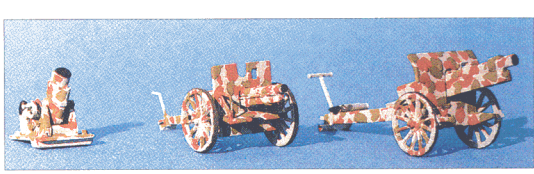
Sont aussi disponibles les époques :

- **ANTIQUITE**
- **MOYEN AGE**
- **GUERRE DE 30 ANS**
- **GUERRE DE 7 ANS**
- **GUERRE DE SECESSION**
- **SECONDE GUERRE MONDIALE**

Liste complète dans le catalogue à 30,00 F

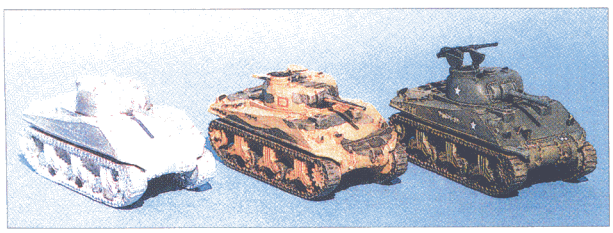




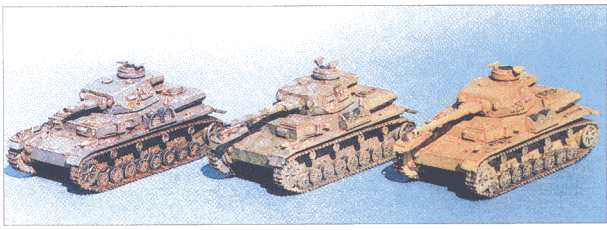


**PREMIÈRE GUERRE MONDIALE**

| | |
|---|---|
| WE1 Canon de camp. BRIT (13 pdr) | 65,60 F |
| WE2 Canon de camp. BRIT (114 mm) | 65,60 F |
| WE3 Canon de camp. FRA (75 mm) | 65,60 F |
| WE4 Canon de camp. ALL (7,7 cm) | 65,60 F |
| WE5 Obusier de camp. ALL (15 cm) | 87,50 F |
| WE6 Obusier de camp. FRA (120 mm) | 65,60 F |
| WE7Mort./ tranchée lourd ALL(25 cm) | 65,60 F |
| WE8 Obusier de camp. lourd ALL «Dicke Berta» (42 cm) | 284,00 F |



SKYTREX 15 mm White Metal



**EXTRAIT DU TARIF 2e GM :** (Chaque pack se compose de modèles assortis)

| | |
|---|---|
| CD300 Tigre I (x3) | 119,50 F |
| CD302 Pz IV ausf H (x3) | 99,50 F |
| CD306 Panther ausf D (x3) | 119,50 F |
| CD310 8,8 cm FlaK 36 AA/AC (x2) | 69,50 F |
| CD401 T34/85 (x3) | 99,50 F |
| CD404 SU 100 (x3) | 99,50 F |
| CD200 Sherman M4/M4A1 (x3) | 99,50 F |
| CD202 Half-track M3 (x3) | 99,50 F |
| CD100 Cromwell (x3) | 99,50 F |
| CD101 Churchill Mk VII (x3) | 99,50 F |
| CD105 Sherman Firefly (x3) | 99,50 F |

Des packs de 50 figurines et des décals sont aussi disponibles. Liste : enveloppe timbrée.

# VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 6
JANVIER-FEVRIER 1996
39 FF - 285 FB

## LA IIIe LEGION AUGUSTA

L'armée romaine en Afrique

JEU FIGURINE

## LES BATAILLES DE L'EMPEREUR

Jouer à l'échelle stratégique

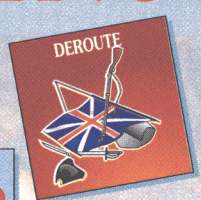
JEU VIDEO

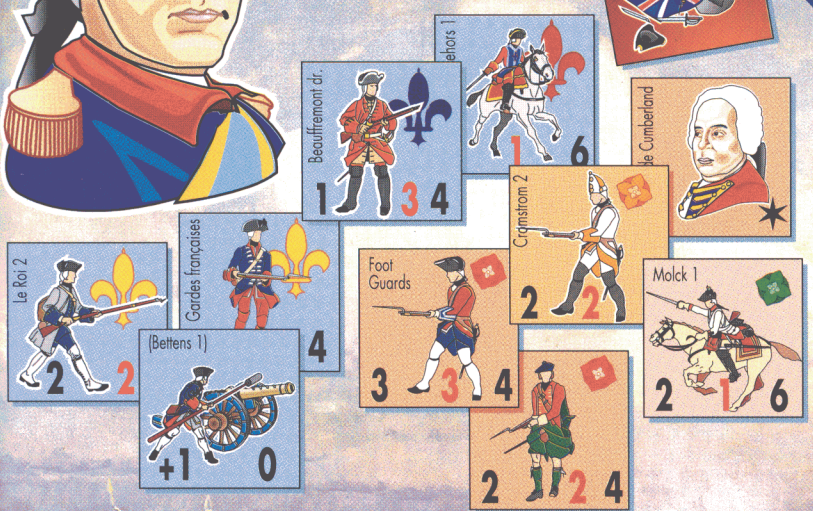
## STEEL PANTHERS

Le jeu de l'année

JEU COMPLET dans ce numéro

## FONTENOY 1745




JEU HEXAGONES

## EUROPA

Série culte

## FRANCE 1940

Enfin en français

M 3360 - 6 - 39,00 F-RD